

GUÍAS COMPLETAS
32 PÁGINAS
PS3
PS2
PSP
Transformers
The game
Cómo completar las campañas Autobot y Decepticon.
Descubre todos los extras que esconde el juego.
Aprende a superar los retos ocultos.
PlayStation
Revista Oficial - España
Suplemento gratuito de PLAYSTATION REVISTA OFICIAL #80
+ The Darkness
Guía completa con todos los coleccionables y misiones secundarias de la aventura de Jackie Estacado.
+ Dragon Ball Z
Shin Budokai 2
Desbloquea los personajes secretos y sigue nuestros consejos para obtener una victoria segura.

PlayStation®
Revista Oficial - España



SUMARIO

PlayStation® Revista Oficial - España

Director **MARCOS GARCÍA** | Director de Arte **DIEGO ARESO** | Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ROBERTO SERRANO, ANA MÁRQUEZ** (Playstyle), **DANIEL RODRÍGUEZ, PEDRO BERRUEZO**
Maquetación **JOSÉ LUIS LÓPEZ, FRANCISCO CABALLERO**
Han colaborado **MIGUEL ANGEL SÁNCHEZ, EDUARDO GARCÍA**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. ps@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694, de 9 a14 H.

GRUPO ZETA



transformers: the game



Tras escapar de Cybertron, un planeta devastado, Autobots y Decepticons trasladan su eterna batalla a nuestro planeta. Ahora puedes escoger bando: ayuda a Optimus Prime a salvar la Chispa Vital, o bien únete a Megatron en la destrucción total de la Tierra.

guía transformers

LO BÁSICO

Los escenarios del juego son de exploración abierta. Busca las misiones que hay que realizar y también los secretos ocultos en cualquier rincón de la ciudad.

PS2 PS3

LOS HÉROES: AUTOBOTS Esta campaña te pone al frente de Optimus Prime, Bumblebee, Ironhide y Jazz. Los niveles siguen el argumento de la película, con misiones de protección, defensa, fuga y combate. El objetivo final es evitar que los Decepticons se hagan con la Chispa Vital All Spark, con un duelo final entre Optimus y Megatron.



VILLANOS: LOS DECEPTICONS La aventura de los Decepticons presenta un desarrollo alternativo, en el que Megatron, Starscream, Blackout, Scorpnok y Barricade se apoderan del planeta. Tendrás que liquidar a varios Autobots y provocar el caos y la destrucción a tu paso, así como enfrentarte a las fuerzas militares terrestres.





AUTOBOTS Y DECEPTICONS se enzarzan en combate en plena ciudad. Las calles son campos de batalla a escala reducida para estos robots.

Tanto el Arma Ligera como el Arma Pesada tienen indicadores de recalentamiento.

LOS VEHÍCULOS

La habilidad más característica de los Transformers es la de convertirse en coches, camiones o cazas. Los vehículos tienen también dos tipos de armas, pero sus prestaciones varían según el modelo de transporte.



AUTOMÓVIL
De gran velocidad y maniobrabilidad. Es la transformación más habitual y permite desplazarse por las ciudades a velocidades de vértigo, gracias al Turbo (L2).

CONSEJO: No solo los rivales Transformer son una amenaza. El ejército y la Sección 7 intentarán detenerte, y su fuego cruzado puede acabar con tu energía. Si ves fuerzas militares, redúcelas para poder operar sin obstáculos durante la misión.

Los enemigos menos poderosos y ciertos objetos dejan tras de sí Iconos de Salud que reponen energía.

El radar señala en rojo a los enemigos, verde para los objetivos y amarillo para las misiones ya realizadas.



CAMIÓN
Optimus Prime y Ironhide pueden convertirse en camiones. No son tan rápidos como los coches, pero se abren paso entre el tráfico con rotundidad.



AVIÓN
La transformación de Starscream le permite volar a grandes velocidades... Le supera Megatron con su capacidad de convertirse en una increíble aeronave.



HELICÓPTERO
Sólo Blackout se transforma en un helicóptero de combate, capaz de detenerse en el aire, moverse con gran rapidez y maniobrar de forma totalmente precisa.

ARMAMENTO PESADO



ARMAS DE SERIE

Se dividen en dos modelos. Arma Básica (R2), de gran cadencia de fuego y potencia ajustada, y Arma Pesada (R1), un potente disparo que precisa recarga, pero capaz de devastar obstáculos, edificios y enemigos. Debes aprender a combinarlas.



ARMAS IMPROVISADAS

Cualquier objeto que esté a tu alcance puede ser un arma arrojadiza (con Círculo), ya sea un coche, una piedra o incluso un Transformer. También puedes usar árboles o farolas como si fueran un bate de béisbol para golpear al enemigo.



COMBOS

El ataque básico consiste en pulsar Cuadrado varias veces y realizar un combo de tres golpes. También dispones de un ataque de carga si presionas L2, seguido de Cuadrado.

PS2
PS3


Los primeros Decepticons sirven como entrenamiento. Aprende a usar el combo de tres golpes contra estos enemigos.


Para detener el ataque giratorio de Barricade, lánzale un coche y atácale con un combo mientras está desorientado.

Transformers va más allá de la película. Elige tu bando y decide el destino de la Tierra.

CAMPAÑA Autobot

1 - Los Suburbios

Invitados inesperados

» Transforma a **Bumblebee** en coche y ve hacia el marcador verde.
» Hay varios **Decepticons** en la zona, pero un combo de tres golpes basta para acabar con todos ellos.
» Localiza a los **Drones** en el radar y da buena cuenta de ellos: las armas servirán para eliminarlos con rapidez.
» Los **Decepticons** llegan en oleadas. Prueba ahora a usar objetos del escenario como armas de impacto.

Ángel guardián

» Para comenzar la misión, conduce hasta la marca verde, la casa de Sam.
» Los **Decepticons** quieren atrapar a Sam, que está en el Concesionario. Elimínalos antes de que lleguen.
» Comienza persiguiendo al primer enemigo y dispara hasta que se transforme.
» Liquídalo con un combo y da caza al segundo **Decepticon** antes de que escape, usando el Turbo.
» No sigas por la autopista: ataja por el parque e intercepta a otros tres **Drones**. Dispárales para que se transformen en robot y se detengan.
» Liquida al menos a dos robots con combos y fíjate en el recorrido del tercero por el radar. Síguele por la autopista para derrotarlo.

Proteger y servir

» **Barricade** ataca haciendo molinetes con sus brazos. No debes acercarte, sino arrojarle un objeto para dejarle atontado y así poder atacarle.
» Después de tres ataques, **Barricade** huye al Campo de Béisbol. Transfórmate en coche y adelántale por la derecha, luego por la izquierda y de nuevo por la derecha.
» Repite el proceso de ataque tres veces.
» Debes llegar antes que **Barricade** a la central energética: gira a derecha, izquierda y derecha.
» Aléjate de los transformadores para evitar las explosiones y ataca a **Barricade** tres veces seguidas (arrójale objetos y luego golpea) para ganar.

Control aéreo

» A tu alrededor hay varios generadores, junto a los edificios, y torres de comunicación en las azoteas.
» Destrúyelas todas con el **Arma Pesada**.
» Ahora, desde tu posición, transfórmate y gira a la izquierda, luego a la derecha y dos veces a la izquierda.
» Una vez en la zona residencial verás muchos generadores y antenas, así como varios **Decepticons**. Si te limitas a usar el **Arma Pesada** contra todos, terminarás en cuestión de segundos.
» Transformado en coche, ve a la derecha, luego a la izquierda y sigue hacia la izquierda hasta el final.
» Ya en la Central Energética, dispara a los contenedores para crear una reacción en cadena que los **destruya**.



Consejo: No tengas reparos en destruir edificios o estructuras. A veces, entre las ruinas se esconden iconos de energía, material secreto o cubos de Energon.

TRANSFORMERS: LAS CLAVES DE COMBATE

No todo se reduce a golpear sin más al enemigo en cuanto lo veas. Ten en cuenta estos consejos:

» La protección es vital para la victoria. Si pulsas L2 quedarás a salvo de los ataques, excepto de embestidas y explosiones.

» Usa el entorno a tu favor. Los vehículos y otros elementos pueden explotar si comienzan a arder. Conduce a tu enemigo hacia esas detonaciones.

» Procura mantener al enemigo en tu punto de mira (L1), o comenzarás un combo sin tener al rival a tu alcance.

» Si derribas a un enemigo, puedes cogerlo (Círculo) y arrojarlo a otro rival, y así dañar a ambos.

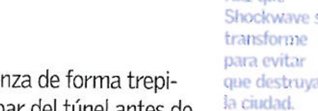
» Dispara al suelo con tu Arma Pesada para crear una onda expansiva que dañe a varios enemigos.



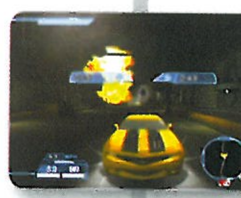
Las llamas brillantes son puntos de control que Jazz debe cruzar. Usa el radar para hallar atajos y así ganar segundos.



Es preciso que derribes a este Decepticon. Arrójale un objeto contundente y luego coge al propio robot para lanzarlo lejos.



Haz que Shockwave se transforme para evitar que destruya la ciudad.



Usa el Turbo para mantenerte por delante de la explosión y así salir del túnel.

2 - Más de lo que tus ojos ven

Obstrucción a la justicia

» Tras ir al punto inicial, es hora de correr. Ábrete paso entre las barricadas militares usando el **Arma Pesada** y sigue la autopista activando los puntos de control en forma de llama.

» Tras el tercer punto de control debes provocar una distracción. Dispara al indicador de explosión con tus armas y haz volar la estructura.

» Las dos primeras distracciones son dos gasolineras. Le siguen dos tanques de combustibles y, por último, otra gasolinera. Ve al último punto de control para **terminar la misión**.

Un amigo en apuros

» Tu objetivo es ayudar a **Jazz** en la emboscada **Decepticon**. Ve hacia el norte y, mientras **Jazz** escapa, liquida todos los **Drones**. Ahora vuelve atrás y gira a la izquierda en la intersección.

» Hay dos **Decepticons** débiles, pero el tercero mueve una hélice imposible de detener. Arrójale un objeto para atontarle y así poder usar tu combo.

» Vuelve a la intersección y corre hacia la derecha. El siguiente **Decepticon** tiene un blindaje que sólo atravesarás lanzándole objetos, para después agarrarle y lanzarlo al suelo.

» Salta la barrera y conduce hacia la derecha, al Instituto.

El vuelo de Bumblebee

» Por fin controlas a **Optimus**, aunque no tendrás ocasión de luchar. Debes seguir al helicóptero que traslada a **Bumblebee** sin perder su rastro.

» El helicóptero es muy veloz y también hay barricadas del ejército que pueden frenarte si no las destruyes.

» Cuando el helicóptero vuele sobre edificios, rodéalos en lugar de escalarlos o lo perderás de **vista**. No intentes escalar o perderás unos segundos vitales en la persecución.

» Al concluir la misión, ve hacia el Centro Comercial y a la izquierda.

Armamento pesado

» **Shockwave** quiere detenerte y de paso destruir la ciudad. Has de evitar que el marcador llegue a cero.

» Mientras **Shockwave** esté transformado en torreta debes arrojarle objetos hasta que cambie de forma.

» Cuando **Shockwave** te ataque, usa combos contra él para acorralarle y hacer así que se transforme en helicóptero.

» Debes seguir a **Shockwave** y atacarle de nuevo cuando aterrice y se transforme. Repite esta rutina de ataque tres veces sin perderle de vista cuando pase a helicóptero.

3 - La Presa Hoover

La fuga

» Dirígete al Sur y empieza a golpear la puerta. Tras ocho impactos podrás avanzar... pero activas la **alarma**.

» Detén al pequeño robot antes de que avise a los refuerzos. Transfórmate en vehículo y persíguele sin dejar de dispararle. Cinco impactos son suficientes **para destruirlo**.

» Regresa a la sala de control. Deshazte de las molestas torretas para poder golpear la puerta, la cual se rompe tras ocho puñetazos.

» De nuevo has de perseguir al robot antes de que active la alarma. Si te mantienes pegado a él nada más comenzar la carrera, podrás destruirlo en cuestión de **segundos**.

» Vuelve atrás y echa abajo la última puerta, así como los dos centinelas que la vigilan, a los que has de seguir y vencer con el armamento pesado. Con todo despejado, regresa a la Sala de Control para **continuar**.

El túnel

» La misión comienza de forma trepidante: debes escapar del túnel antes de que te alcance la explosión. Tienes tan solo **un minuto** disponible.

» Fíjate en el radar y usa el Turbo. Además debes abrir fuego para barrer los obstáculos. Presta atención a los salientes para no quedarte atascado.

» Tu objetivo ahora es destruir cinco ventiladores en otros **cinco túneles**. No se te olvide que la cuenta atrás sigue en marcha, pero tienes cada túnel bien indicado en el radar.

» Cada vez que llegues al final de un túnel, realiza un combo para destruir el ventilador, pero prepárate para darte media vuelta y **transformarte** en vehículo de inmediato.

» Acelera y destruye todos los escombros que caigan frente a ti. Si consigues salir del túnel a tiempo, se añadirán varios segundos a la cuenta atrás de la esquina de la pantalla.

» Cada vez que consigas destruir un ventilador tu salud se reduce, pero **tienes energía** en las esquinas del complejo central, así como al entrar en un nuevo túnel.

Fallo de energía

» Hay cinco generadores que has de destruir para escapar, pero debes arrancarlos de sus goznes y evitar que exploten sobre sus **torres**.

» Cada generador se representa con un punto verde en el mapa, cuyo color va cambiando hasta que estén a punto de explotar. Además, al acercarte a ellos, verás que las torres sobre las que están son atacadas por militares. Ignórales o usa el **Arma Pesada**.

» Debes subir cuanto antes a la cima



El Arma Pesada de Ironhide es suficiente para arrasar a todos los Drones. Dispara al suelo para crear una onda expansiva.


En cuanto Starscream aterriza debes atacarle con combos. Si vuelve a volar recuperará energía mientras te bombardea.

PS2
PS3

de la torre y agarrar el generador para arrojarlo abajo. De ese modo lo desactivarás y conseguirás segundos adicionales para la **cuenta atrás**.

El gigante que camina

» Para liberar la Chispa de la Vida (All Spark) antes tienes que romper los seis pernos que la sujetan. Usa el armamento pesado contra ellos.

» Ahora debes sobrevivir durante tres minutos hasta que el Cubo se reduzca a un tamaño más manejable. Los **Decepticon** escorpión son fáciles de de derrotar con el **Arma Pesada**.

» Recuerda que en todo momento los militares abren fuego. Deshazte de ellos para no perder tiempo.

» Al cabo de treinta segundos **Megatron** despierta y abre fuego contra ti. No dejes que te expulse de la **Zona de Acción** y muévete de un lado a otro para esquivar su rayo.

» Mientras te mueves, abre fuego contra el suelo para dañar al mayor número posible de **Decepticons** y así recuperar tu energía. También has de prestar atención a los militares que minan tu salud poco a poco.

4 - La última defensa

Exterminador

» **Ironhide** debe rescatar al sufrido **Bumblebee**. Para ello, debes destruir todos los **Drones** creados por la **Chispa Vital**. Hay un total de 100.

» El método más eficaz es usar el **Arma Pesada** de **Ironhide** y apuntar al suelo, ya que la onda expansiva liquidará a varios **Drones** de un solo impacto. Un par de combos servirán para deshaceros del resto.

Cielos peligrosos

» Uno de los combates más emocionantes de esta aventura. **Jazz** se enfrenta a **Starscream**, con la desventaja de que tu enemigo se transforma en caza y te bombardea.

» Ataca a **Starscream** para obligarle a aterrizar y golpearle. Usa tus combos y objetos arrojadizos para reducir su salud hasta que vuelva a volar.

» Cuando **Starscream** se vea contra las cuerdas usará un lanzallamas que no puedes esquivar, así que arrójale vehículos u objetos pesados.

» **Blackout** sustituye a **Starscream**. Haz que se transforme de helicóptero a robot por medio de tus armas. Evita el impacto de sus propulsores y acorrálale con tus combos.

» **Starscream** y **Blackout** unen fuerzas. Es vital que localices todos los iconos de energía cercanos y los uses para estar a tope contra estos enemigos. Procura que ambos te ataquen de frente, y arrójales objetos para aislarlos y poder usar tus combos.

» Si uno de los enemigos carga contra ti, deténlo con tus armas para que active su escudo y aléjate para poder contraatacar desde otra posición.

» Elimina primero a **Blackout** para evitar que se transforme y recupere energía. **Starscream** es más débil.

Por los caídos

» Para que **Ironhide** acabe con **Brawl** primero debes bajarle humos con unos cuantos combos. Acorrálale contra un edificio y no podrá protegerse de tus golpes.

» Cuando **Brawl** escape, acaba con cuatro **Decepticons** por medio de tu armamento pesado. Después debes alcanzar a **Brawl** en 45 segundos.

» Esquiva los misiles durante el trayecto y reduce a **Brawl**, una vez transformado, por medio de combos.

» Elimina a los seis **Decepticons** mientras **Brawl** se escabulle.

» Persigue de nuevo a **Brawl**, quien tras la paliza de rigor deja tras de sí a dos **Decepticon**. Deshazte del enemigo

Consejo: Puedes arrojar objetos en cualquier dirección, incluso a vehículos aéreos. Para ello, apunta al objetivo en todo momento presionando L1.



EXPLORACIÓN DE ESCENARIOS

» No es preciso realizar las misiones sin pausa. Antes de cada nuevo reto, se te da la opción de recorrer la ciudad a tu antojo sin límite de tiempo. Hazlo de esta forma para conseguir los Cubos de Energon, los Iconos Ocultos o simplemente para divertirte al provocar el caos absoluto a tu alrededor.





CONDUCCIÓN AVANZADA

» Para evitar quedarte atascado con un obstáculo u otro vehículo, combina el uso del Turbo con tu Arma Pesada para despejar el camino al conducir.



Para evitar que Barricade escape, transfórmate y persíguele mientras abres fuego con tu Arma Pesada hasta que se detenga.



El Ataque de Escudo de Optimus (L2 + Ataque) es el golpe más efectivo contra Megatron una vez que tu enemigo tome tierra.



En cuanto avistes las tanquetas debes abrir fuego para ahorrar tiempo.



Persigue a los cazas para evitar que escapen y usa los misiles teledirigidos del Arma Pesada.

que carga contra ti primero, usando un arma para detenerle y a continuación golpeándole.

» El segundo **Decepticon** usa un ataque hélice, así que arrójale vehículos y rompe su defensa con combos.

» Busca a **Brawl** y derrótale definitivamente con ataques físicos.

Fuera

» La pelea final entre **Bumblebee** y **Barricade** es sencilla: usa combos, retírate cuando mueva los brazos en molinete y rompe su defensa arrojándole objetos pesados.

» Cuando **Barricade** huya tras la **Chispa Vital** debes perseguirle y cruzar todos los puntos de control, para así adelantar a tu enemigo y llegar antes que él al punto indicado en el radar, en verde.

» Pelea de nuevo contra **Barricade** para que reemprenda su fuga. Ve en dirección opuesta para llegar a la siguiente **Zona de Acción**.

» **Barricade** es algo más agresivo en este último combate, pero con la táctica de arrojar objetos y contraatacar tu enemigo caerá de inmediato.

5 - Combate final

» Esta es una pelea difícil, así que lo primero que debes hacer es fijarte en los helicópteros que sobrevuelan la zona. Destruirlos es el único modo de recuperar energía.

» **Megatron** bombardea la zona mientras la sobrevuela, así que apúntale y dispara para obligarle a bajar.

» El primer ataque de **Megatron** es una embestida. Aléjate de él y espera a que se detenga. Arrójale cualquier objeto y usa un combo contra él.

» Tras un segundo bombardeo, **Megatron** ataca al hacer girar una afilada cadena. Aléjate y lánzale un coche para seguidamente golpearle.

» El tercer ataque de **Megatron** es un lanzallamas, sencillo de contrarrestar con un objeto pesado y un combo.

» Tras un último bombardeo, **Megatron** combina sus tres ataques especiales. Si no tienes objetos para arrojar, fíjate en el tráfico y coge un vehículo. La poca energía que le quede a **Megatron** puedes eliminarla con los poderosos combos de **Optimus**.

6 - Regreso a Cybertron (Autobots)

» El objetivo en este nivel adicional es derrotar a 35 **Decepticons**. La mayoría son fáciles de vencer, pero en la oleada final debes luchar contra varios enemigos que embisten.

CAMPAÑA Decepticon

1 - Base militar

Tormenta de arena

» Tras aterrizar en la base militar es hora de crear el caos. Usa el **Arma Pesada** de **Blackout** para destruir todo a tu alrededor hasta que el marcador alcance el 100%.

Sabotaje de comunicación

» El **Decepticon Scorpnok** tiene la habilidad de sumergirse en la arena, pulsándo Triángulo, y moverse a grandes velocidades.

» Has de destruir cinco estaciones móviles de comunicación en un plazo de **dos minutos**. Las estaciones vienen representadas por puntos rojos.

» Comienza por la estación más alejada, al Sur. Nada más verla abre fuego con la Metralleta (tu **Arma Ligera**) para destruirla cuanto antes. Al hacerlo conseguirás 30 segundos adicionales.

» Las siguientes cuatro estaciones están bastante próximas entre sí. Para la primera, rodea el edificio y ataca con tus combos a la estructura.

» Las estaciones 3, 4 y 5 están en explanadas, junto a las palmeras. Abre fuego en cuanto las avistes e ignora las baterías de artillería que las rodean. Ah, y atento al **cronómetro**.

Buscar y destruir

» **Blackout** tiene que encontrar la información oculta en cinco servidores, los cuales están en alguno de los edificios de los complejos militares.

» Para hallar el servidor debes destruir todos los edificios hasta dar con un bloque verde: tu objetivo. Agárralo para conseguir la información y transfórmate para volar hasta el **siguiente complejo**.

» Durante la búsqueda estarás bajo fuego enemigo. Si tu salud se reduce, derriba algún vehículo aéreo para conseguir energía.

Fuego en el cielo

» Dispones de seis minutos para derribar a viente aviones de combate. Usa una combinación entre tus armas y procura apuntar (L1) cada vez que un avión se cruce en tu **punto de mira**.

» La primera oleada de jets es fácil de destruir, pero los siguientes son muy veloces, por lo que has de perseguirlos y abrir fuego a discrección.

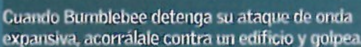
» Si tu salud se resiente, transfórmate y desciende a tierra para coger uno de los iconos de energía.

2 - A la caza de Sam Witwicky

Justicia brutal

» Controlas a **Barricade** para destruir a los **Autobots** que vigilan a Sam. Hay dos oleadas de cuatro enemigos: localiza al primer grupo en el mapa y espera allí al resto de los oponentes.





Cuando Bumblebee detenga su ataque de onda expansiva, acorrálale contra un edificio y golpea.



En cuanto veas una antena de radio, abre fuego sobre los edificios que la rodean para destruirla.

PS2
PS3

» Transfórmate y corre hacia la **Zona de Acción** para luchar contra otro grupo de **Drones**. Uno de ellos usa ataque de hélice, así que arrójale un árbol o vehículo para inmovilizarle.
» El último grupo de enemigos son cuatro **Transformers**, fáciles de derrotar por medio de combos.

Carrera tras Frenzy

» Es hora de buscar a Frenzy, el **Decepticon** desertor. Abre fuego sobre los edificios con indicadores de energía hasta hacerle salir.
» Persigue a **Frenzy** hasta el siguiente grupo de edificios, y comienza a disparar sobre ellos para que aparezca.
» El siguiente objetivo es una comisaría: dispara a tu alrededor desde el centro del patio hasta que **Frenzy** vuelva a escapar.
» Por último, ve a la plaza del centro y usa tu arma contra los edificios circundantes hasta asolar la zona.

Persecución

» Es preciso impedir que **Bumblebee** se reúna con Sam. Para empezar, persigue al **Autobot** amarillo y dispárale durante la carrera para reducirle.
» **Bumblebee** contraataca por todo lo alto. Además de usar sus combos contra ti, realiza un ataque de onda expansiva. Cuando el **Autobot** concentre energía, protégete (L2) hasta que estalle la explosión energética.
» Cada vez que **Bumblebee** se concentre para atacar, debes avanzar hasta su posición y llegar a él.
» Ataca a **Bumblebee** hasta reducir su energía. El **Autobot** escapa hacia el Desguace. Transfórmate y adelántale.

Consejo: Limita la transformación en vehículo a aquellos momentos en que la necesites, como persecuciones o combate aéreo. Si no, serás mucho más vulnerable.

» La resistencia en el Desguace es mínima: diez **Autobots** de clase baja, muy vulnerables ante tus combos.

La ruina de Bumblebee

» **Bumblebee** recurre de nuevo a su ataque de onda expansiva, pero esta vez lo realiza de forma rápida.
» Protégete y avanza hacia tu enemigo paso a paso. Cuando estés frente a él, usa el ataque de Protección (L2 + Ataque) para causar más daño.
» Persigue a **Bumblebee** cuando se transforme hasta la siguiente **Zona de Acción**. Debes llegar a cada zona antes de que se agote el tiempo.
» El combate final tiene lugar en la Central Energética. Ignora al resto de **Autobots** y protégete de la onda expansiva de **Bumbleblee** ya que hará detonar los contenedores.
» Cuando no haya más explosiones, acércate a **Bumblebee** y derrótale con un par de golpes.

3- Conjura de poder

Limpiar el aire

» En esta misión has de destruir cinco grupos de antenas de radio formado por **cinco antenas** cada uno.
» La estática hace inservible el radar, de modo que para localizar cada grupo de antenas debes sobrevolar la zona hasta que el radar se reactive.
» Tienes 45 segundos para encontrar las antenas de radio cada vez que destruyas un grupo de dispositivos. Usa el Turbo del modo **Caza** y sobrevuela la base para localizarlas.

Salvador siniestro

» Vas a ser el guardaespaldas de **Bonecrusher** mientras atraviesa la base. Debes destruir las tanquetas que lanzan rayos al **Decepticon**. Sobrevuela la base y usa los misiles para eliminar a los aviones.

LOCALIZACIÓN DE LOS ICONOS

» SUBURBIOS

Comisaría (2) Central Energética (1) Campo de Béisbol (2)

» PRESA HOOVER

Area de Control (1) Laboratorio (1) Túneles A (1) Túneles C-D (2)

» COMBATE FINAL

Parque Central (3) Bulevar (1) Obras de construcción (1)

» BASE MILITAR

Pueblo Beduino (2) Base Aérea (2) Central de Armamento (1)

» EN BUSCA DE SAM

Instituto (1) Bobby Bolivia (1) Centro Comercial (1) Casa de Sam (1) Zona Residencial (1)

» CONJURA DE PODER

Zona Residencial (3) Zona de Tanques (1) Pista de Aterrizaje (1)

» CIUDAD DE MÁQUINAS

Central Park (4) Avenida Principal (1)


Ironhide sólo es vulnerable cuando detiene su embestida y tras derrotar al resto de Autobots.


Acorrala a Optimus y evita que te dispare para poder enlazar varios combos sobre él.

» **Starscream** ha de derribar diez aviones con tecnología **Transformer**. Sobrevuela la base y usa los misiles de los que dispones.

» Cuando derribes un avión, busca el punto verde en el radar y baja para coger la carga arrojada por el caza. Tras absorber la información, arrójala lejos para evitar la explosión.

Senda de Destrucción

» Una vez más debes proteger a **Bonecrusher**, pero también a **Brawl**. Cada uno avanza desde puntos diferentes de la base.

» Cuando acabes con los tanques que atacan a un aliado, vuela inmediatamente hasta el otro **Decepticon**.

5 - Ciudad de las máquinas

Sin escapatoria

» Acorrala a **Jazz** contra un edificio y golpéale hasta que escape.

» Mientras le persigues, abre fuego para reducir su salud y obligarle a detenerse. Derrótale con combos.

Sobrecarga de Energon

» Maneja a **Scorpnok** para destruir todos los **Drones** creados por la **Chispa Vital**, débiles ante las armas.

La caída de los poderosos

» Antes de enfrentarte a **Ironhide**, derrota a los **Autobots** que le rodean. Cuando **Ironhide** cargue contra ti, esquívale y atácale por la espalda.

» La clave es eliminar a los **Autobots** cada vez que aparezcan. En cada nueva oleada aparecen **Autobots** con ataques giratorios: detenlos arrojándoles objetos y atácales con combos.

» En la tercera oleada también atacan **Autobots** con embestidas. Deshazte de ellos primero atacándoles cuando se detengan.

» Atento a **Ironhide**, ya que puede realizar un ataque devastador. Si emite un brillo azul, protégete.

Devastación

» El poder de **Megatron** es tal que podrás destruir la ciudad en cuestión de minutos. Destruye todo lo que veas hasta completar el 100%.

» Elimina a los **Autobots** inferiores y arroja objetos a los **Drones** que embisten o usan hélices.

» Destruye la siguiente **Zona de Acción** y a los **Autobots** que la vigilan. Después ve en la dirección indicada y trepa hasta lo alto de la torre.

5 - El día de las máquinas

» **Optimus** carga con todo lo que tiene, pero un buen ataque cuerpo a cuerpo reduce su energía. Cuando esté a punto de ser derrotado, **Optimus** huye. Síguele hasta que se te pida regresar a la **Zona de Acción**.

» Acaba con todos los **Autobots**, son fáciles de localizar pese a la estática. No tienes radar, pero cuando tengas que localizar a **Optimus**, transfórmate y vuela hasta el parque, en el centro.

» Tras reducir a **Optimus**, liquida a los enemigos. Arrojad objetos al **Autobot** amarillo y despues agarradle y lanzadle varias veces. Ve ahora al Sureste.

» Esta vez, además de los **Autobots** amarillos, aparece un enemigo con hélice. Lánzale todo lo que tengas a mano. Con todo despejado, id a la zona con mesas y sombrillas, al Este.

» La cuarta batalla da lugar a una emboscada de **Autobots** con hélice y lanzallamas. Liquídalos e id al Centro.

» **Optimus** ataca con fiereza y sin cesar: si no te defiendes caerás enseguida. Usa el combo y el contraataque con escudo y vencerás.

6 - Regreso a Cybertron (Decepticons)

» De nuevo manejando a **Megatron**, destruye a 35 **Autobots**. Usa las pasarelas para realizar emboscadas y atento a las oleadas finales con los enemigos más poderosos.


Sobrevuela la ciudad para localizar a Optimus en la siguiente Zona de Acción.


La misión en Cybertron es una prueba de resistencia contra 35 Autobots.



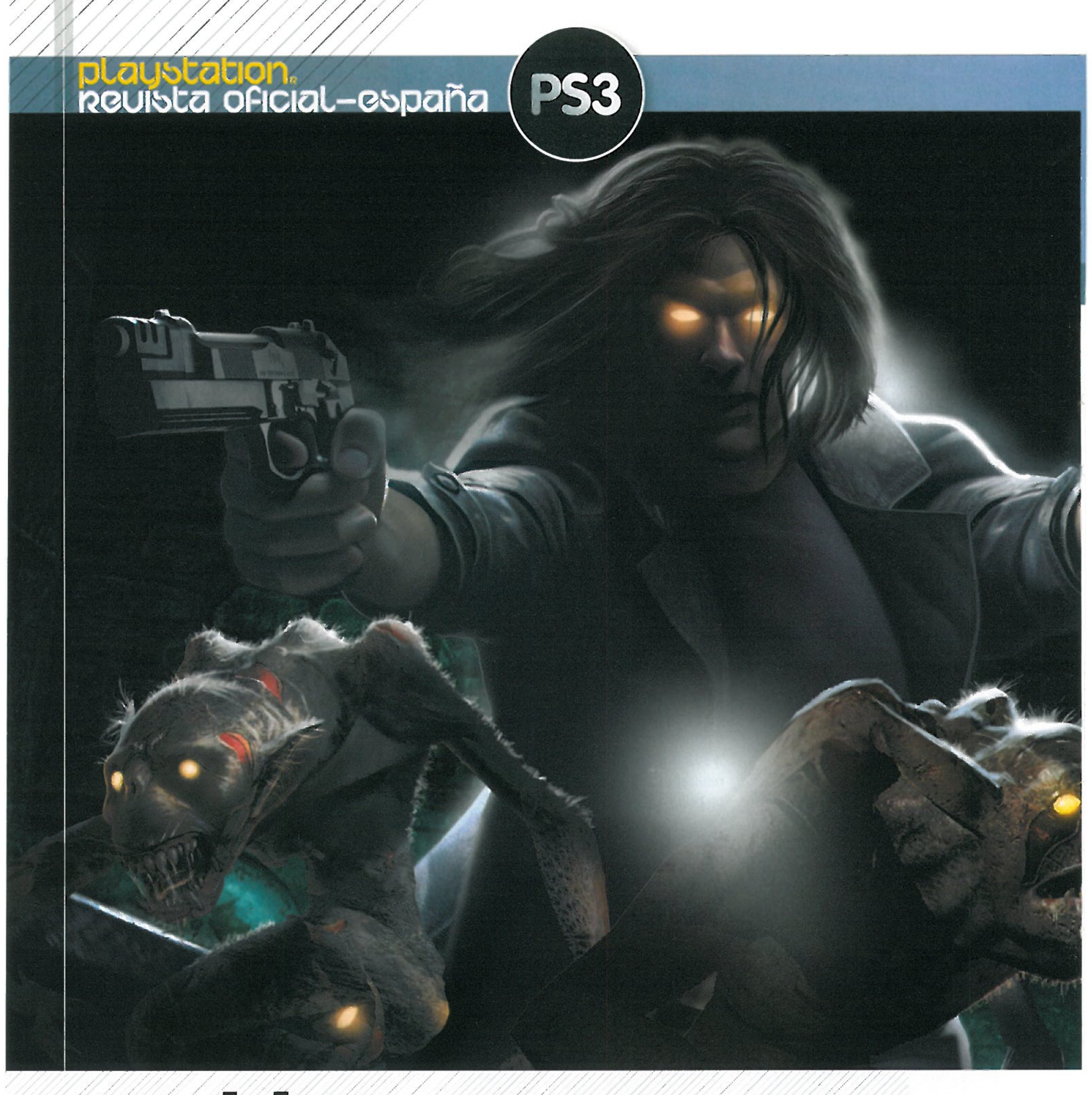
LOS CUBOS DE ENERGON

» Repartidos por cada escenario hay un total de 100 cubos de Energon. El mejor momento para recogerlos es antes de comenzar una misión. Al acumularlos tendrás acceso a pruebas especiales en ese mismo nivel, así como a nuevo material adicional en el Menú Inicio.

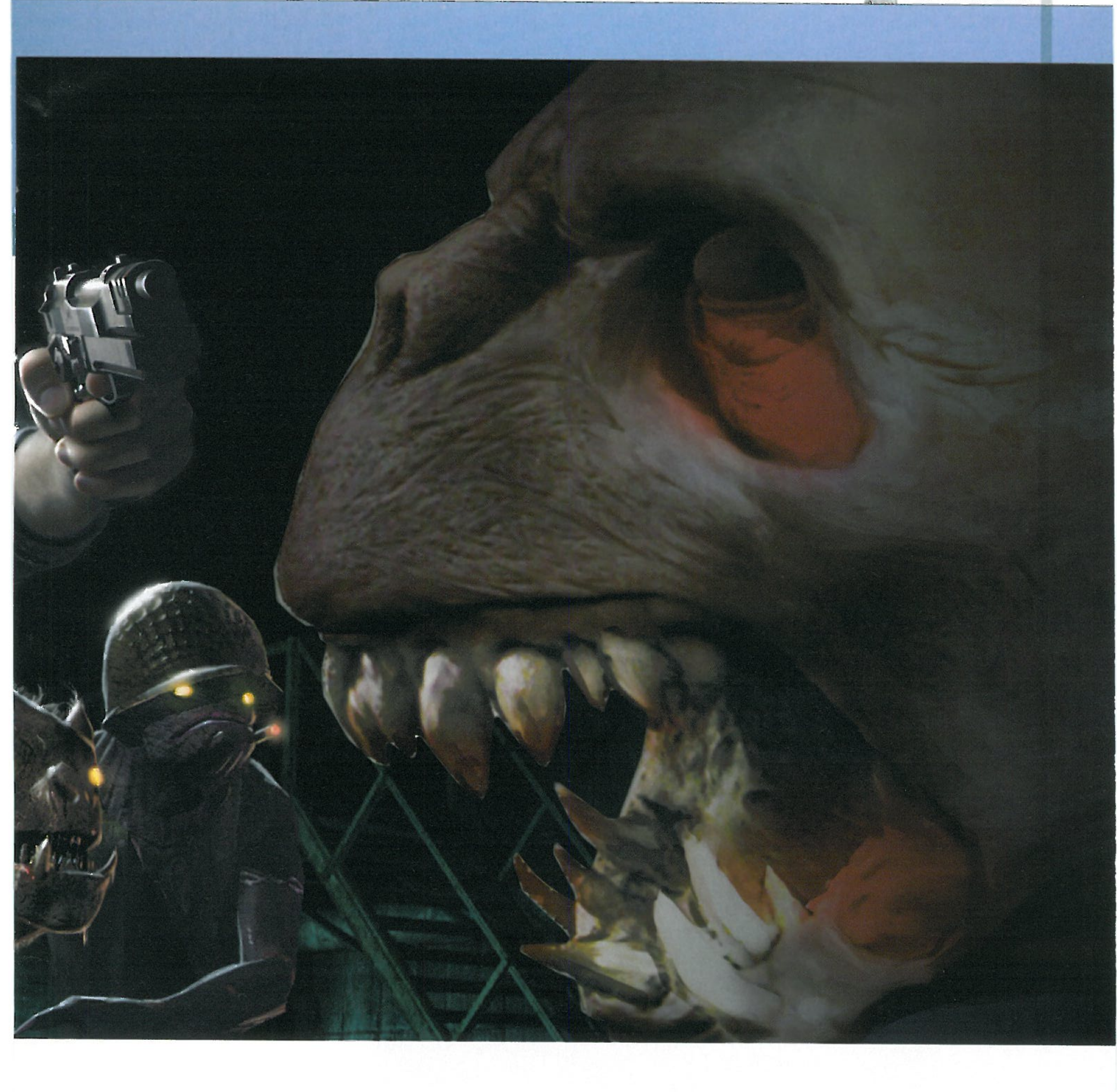


PRUEBAS ESPECIALES

» En cada nivel hay misiones ocultas, representadas por puntos azules. Reune suficientes cubos de Energon y podrás librar estos combates.



the darkness



Cuando cumples 21 años la vida se empieza a volver más complicada. Si no preguntadle a Jackie Estacado, que acaba de cumplirlos y su tío le quiere ver muerto. Por si eso fuera poco, un antiguo ente conocido como «La Oscuridad» lo está poseyendo y no le deja ni siquiera morir. ¿Cómo acabará Jackie con su tío y con una fuerza que parece provenir del mismísimo infierno? Para ello tendrá que afinar su puntería y aprender a dominar sus nuevos poderes.

PS3

LO BÁSICO

Las pistolas no son tu única arma. Los poderes de «La Oscuridad» te resolverán la mayoría de las situaciones, pero deberás saber cómo usarlos.

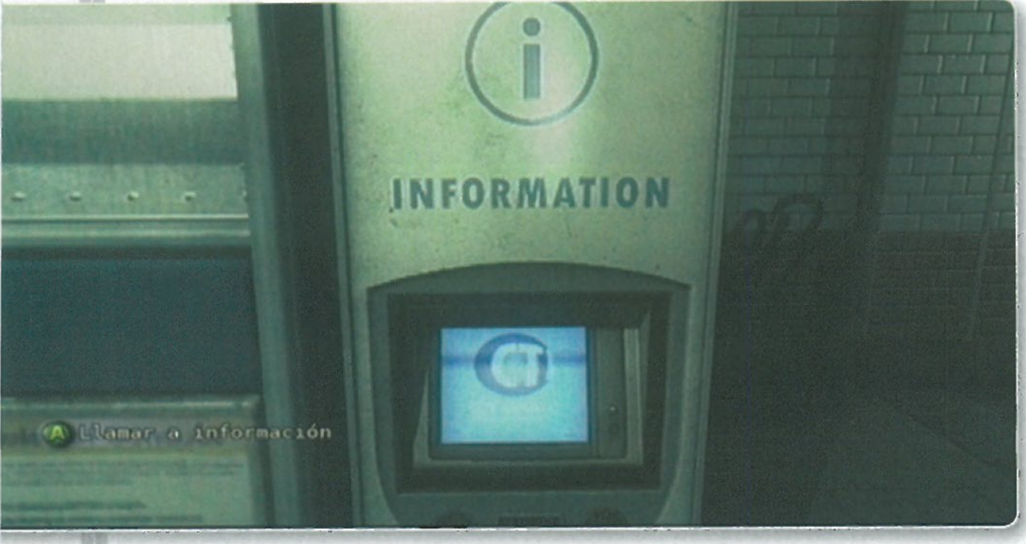
DISPARANDO A UNA BOMBILLA Las zonas oscuras recargan tu energía y las zonas iluminadas la consumen. Por lo tanto, antes de avanzar debes asegurarte de que el área que vas a pisar no tenga luz. Si esto no es así, tendrás que ser tú el que acabe con ella. Destruye todas las farolas o lámparas que encuentres para facilitarte el camino.





LOS TENTÁCULOS DE LA OSCURIDAD. Son tus mayores aliados y enemigos a la vez. Para tenerlos, Jackie debe pagar un precio muy alto.

OBTÉN INFORMACIÓN La máquina de información del metro te resultará muy útil. Cada vez que tengas que ir a un lugar que no sabes dónde está, aquí podrás consultarlo. Lo mejor es que contiene datos muy precisos sobre lo que necesitas, desde cosas generales como el barrio chino hasta localizaciones más concretas como la casa de tía Sarah.



CONSEJO: Cuando tu poder de «La Oscuridad» esté activado serás mucho más resistente a los ataques enemigos gracias al escudo que te proporciona. Para mostrar tus tentáculos solo debes pulsar L1. Recuerda permanecer en lugares oscuros.

Los hombres de Paulie intentarán por todos los medios verte muerto. No les dejes cumplir su misión.

La mayoría de las veces usarás dos armas. No dispares a lo loco para no agotar tu munición.



OSCURIDAD REPTANTE
Te permite llegar a lugares inaccesibles y acercarte sigilosamente a los enemigos para matarlos.



TENTÁCULOS OSCUROS
Una potente arma para el cuerpo a cuerpo. Acaba con tus rivales y elimina obstáculos.



PISTOLAS DE LA OSCURIDAD
La derecha dispara balas y la izquierda provoca explosiones. Lo mejor es que tienen munición infinita.



AGUJERO NEGRO
Un absorbente agujero que se lleva todo a su paso. Gasta mucha energía, así que úsalo con cuidado.

LOS OSCUROS



1. BERSERKER
Se lanza sin piedad a por tus oponentes sin importarle las consecuencias. Es útil para acabar con enemigos a corta distancia.



2. ARTILLERO
Va equipado con una metralleta que hará estragos entre la gente de Paulie. Proporciona una gran ayuda a larga distancia.



3. KAMIKAZE
Este pequeño demonio se hace explotar a sí mismo para causar daños entre tus enemigos. Ten cuidado de no acercarte mucho.



4. ASESINO DE LUZ
Se encargará de destruir las luces a tu paso y así generar oscuridad para no tener que preocuparte tú por ello.


Un viaje en coche con tus compañeros se convierte en una persecución cuando los hombres de Shrote comienzan a dispararos.


Avanza recto hasta que llegues al edificio en el que, al parecer, está el capataz de la obra, al que tu tío te ordena matar.

The Darkness es un juego en el que no vas a encontrar grandes complicaciones a la hora de avanzar: la aventura está guiada en todo momento. Algunos lugares son un poco más difíciles de encontrar, pero la máquina de información siempre estará disponible para cualquier consulta.

CAPÍTULO 1

Túnel

» El juego comienza con una secuencia en la que viajas en coche con dos de los hombres de **Paulie**. Teníais que cobrar un pago para tu tío pero el dinero no estaba en el sitio convenido.

» De repente la policía comienza a perseguiros y tus compañeros te darán un arma para que puedas ir disparando. Esto es solo para tomar contacto con el juego, por lo que no te preocupes si no aciertas a nadie. Además, la munición es ilimitada.

Obra de Graves End

» Tu compañero está en el suelo malherido, por lo que tendrás que acercarte a él y ayudarlo. Tras esto te dará un par de pistolas. Una vez armado ve hacia la puerta de tu derecha, dispara al candado y entra para encontrarte el **coleccionable nº1** tirado en el suelo. Métete en el ascensor y al abrirse la puerta tendrá lugar el primer tiroteo. Tras acabar con los obreros puedes coger la munición que hay en la mesa. Al salir del edificio te encontrarás con un trabajador de espaldas. Acércate a él y pulsa el botón de disparo para hacer un movimiento de ejecución. Aparecerán unos cuantos más para que **liquides**.

» Sube por la rampa y entra en el siguiente edificio. Limpia la sala de enemigos y sube por el ascensor. Si saltas de él a mitad de camino caerás en una entreplanta con un gran agujero. Atraviésalo de un salto para encontrar el **coleccionable nº 89**. Ve hasta arriba del todo con el ascensor y sigue avanzando para salir de nuevo al exterior donde un tipo te disparará desde una ventana. Mátalo y entra por ella. Tras un pasillo llegarás a la habitación donde se supone que está el capataz, pero en su lugar verás un televisor en el que aparecerá tu tío **Paulie.** Abre el armario para ver su «regalo de cumpleaños» y ve corriendo hacia la ventana más cercana para salvar tu vida.

Cementerio de la Trinidad

» Tras despertarte avanza todo recto para huir de los matones de **Paulie**. Llegarás al cementerio donde más sicarios aparecerán para darte tu merecido. No hace falta que los mates si no quieres. Ve corriendo a los baños públicos, que están en una caseta a tu derecha. Allí te encontrarás con un mendigo que ha hecho de éstos su residencia. Tras una conversación sal de los baños y tus poderes de «**La Oscuridad**» se manifestarán por primera vez para liquidar automáticamente a tus enemigos en una secuencia de vídeo. Con tus nuevas habilidades puedes volver al principio del nivel para usar la «oscuridad reptante» y colarte por la rendija de una sala bloqueada. Allí encontrarás el **coleccionable nº29**.

» La salida del cementerio está bloqueada por un coche. Invoca por primera vez al Berserker, que tre-

Consejo: Apuntar a la cabeza de los enemigos te ahorrará mucha munición: si no, tendrás que gastar muchas balas hasta derribarlos por completo.

CONTROLA LA OSCURIDAD

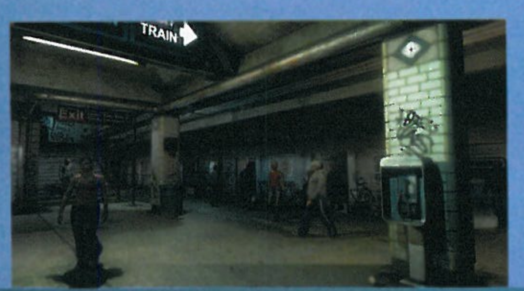
Para sobrevivir en The Darkness deberás ser el amo de la noche. Sigue estos consejos para completar la aventura.

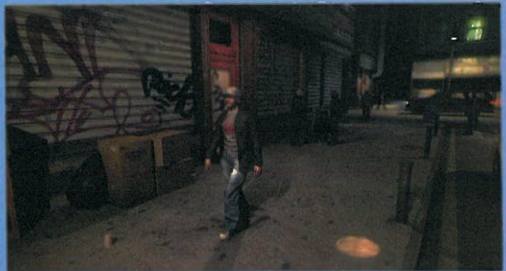
» **Devora el corazón de tus enemigos para recargar energía. Cuando obtengas cierto número de corazones subirás de nivel.**

» **Los objetos coleccionables sirven para desbloquear contenidos adicionales. Llama por teléfono usando los números que traen escritos para desbloquearlos.**

» **Los monólogos de Jackie durante los tiempos de carga son una buena guía. Si eres testigo de ellos significa que vas por el camino correcto.**

» **Cuando seas herido ponte inmediatamente a cubierto. Al poco tiempo Jackie volverá a tener la salud a tope.**


Desde la estación de la calle Canal puedes acceder al cementerio y a Lower East Side, además de llamar por teléfono.


Las calles de Chinatown están repletas de matones que intentarán darte caza. Lo bueno es que no están excesivamente iluminadas.

pará por el muro y te abrirá las puertas. Fuera del cemeterio hay un garaje. Métete por la rendija con la «oscuridad reptante» para encontrar el **coleccionable nº 2**. Ahora ve hacia el fondo del escenario, donde te encontrarás la boca de metro cerrada con un hombre riéndose de ti desde dentro. Utiliza de nuevo la «oscuridad reptante» para entrar por una rendija y acabar con ese «gracioso». Coge las llaves que te dará al morir y entra en el metro.

Estación de la Calle Canal

» Ve hacia el teléfono para llamar a **Jenny** y usar los coleccionables que has conseguido. Camina hacia los andenes del metro ignorando la salida a Lower East Side. Por el camino te encontrarás a **Enzo**, con el que tendrás una conversación. Sal por la salida de Chinatown.

» En la estación hay cuatro coleccionables. El **nº 34** está detrás de la máquina de información junto a la salida al cementerio, el **nº 3** en los andenes, el **nº 19** junto a la máquina de información cerca a Lower East Side y el **nº 88** en las vías del tren.

Chinatown

» Estás en terreno hostil, así que muestra el poder de «**La Oscuridad**» y destruye las bombillas para alimentar tu energía. Desde la boca del metro ve hacia el frente para coger el traje de saco de patatas que encontrarás en una caja brillante. Tuerce a la izquierda y atraviesa el callejón en forma de L. Después ve a la derecha y métete por el callejón que hay en medio de la calle junto a un letrero con caracteres chinos. Ve hasta el final. A la derecha tienes una alambrada tras la que hay un punto de invocación. Junto a éste está el **coleccionable nº 90**. Gira a la izquierda y otra vez a la izquierda. Oirás la voz de **Jenny** llamándote desde su ventana. Sube a su apartamento, que es el número 11. Una vez allí te recibirá con una tarta. Tras soplar las velas ve al salón y coge el número de **Butcher**. Usa el teléfono para llamarle y siéntate con **Jenny** a ver la tele. Al poco rato ella se quedará dormida y podrás irte.

» En las calles de Chinatown encontrarás mapas de la zona, normalmente junto a las cabinas de teléfono. Si vas a la esquina de las calles Orchad y Harcourt, tras un contenedor encontrarás el **coleccionable nº5**. Para encontrar el **nº 53** ve desde el metro hasta la esquina de las calles Orchad y George. Sigue recto y en la pared de la derecha hay una entrada. El objeto está delante de la puerta que encontrarás. Por último, el **coleccionable nº 91** está junto a la cabina de teléfonos de la calle Victoria.

Restaurante Olive Grove

» Al salir de casa de **Jenny** ve recto hacia la intersección. Allí encontrarás matones a los que tienes que disparar y el dueño de una tienda que está asustado. Gira a la izquierda y llegarás a una calle en la que los hombres de **Paulie** llegarán con un coche para atacarte. Acaba con ellos y en ese lugar verás un cartel luminoso en el que pone (Oliver Grove) junto a un callejón. Ve por él y encontrarás el coche de **Butcher** aparcado. Elimina a los dos sicarios que hay allí y salta por encima del coche para entrar en el restaurante.

» Tras hablar con **Butcher** y ver el lío que tiene allí montado coge el **coleccionable nº 6** del cuarto de refrigeración y sal por la puerta de atrás. Comenzarás a oír las sirenas de la Policía que vienen a por ti. Un camión derribará la pared y montones de agentes empezarán a atacarte. Acaba con ellos y coge las armas de tus enemigos. Sal por la puerta de la izquierda que da a la calle. A partir de aquí ten cuidado porque un helicóptero comenzará a dispararte. Cúbrete detrás del contenedor hasta que se vaya. Sigue todo recto y entra en el callejón que tienes enfrente; el cual está bloqueado por una verja desde la que te disparan más enemigos. Puedes eliminarlos a tiros o usando la «**oscuridad reptante**» por un agujero que hay en la pared de tu derecha. Invoca un diablillo para que ataque también y te abra la puerta.

» Ve hacia la derecha y al salir del callejón llegarán más policías en otro coche. Mátalos y ve hacia la izquierda teniendo cuidado con el helicóptero. Si miras en el callejón Whitefish verás un contenedor. Sobre él está el **coleccionable nº 54**. Finalmente llegarás a una valla cuya puerta está cerrada con un candado. No te preocupes, ya que puedes entrar por un tablón roto que hay a la derecha. Tras matar a más policías podrás entrar en Whitefish Pool. No obstante si vuelves a Lower East Side verás que el helicóptero se ha ido. Aprovecha pues para ir de frente, hasta que veas la entrada al «muelle 19», girar a la derecha y ver una cabina telefónica en la cual está el **coleccionable nº 7**. También puedes coger el **nº 56**, que está en la esquina de las calles Thompson y Raspberry, y el **nº 55** en un tuvo de ventilación entre las calles Bass y Thompson.

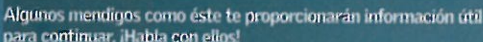
Callejón de Hunters Point

» Ahora estás en la sala de billares. Si miras debajo de un contenedor encontrarás el **coleccionable nº 35**. Sal por la puerta trasera y te encontrarás a un vagabundo que te dará la clave para poder hablar con **Harry**. Junto a la puerta está el **coleccionable nº 8** y si utilizas la «oscuridad reptante» en un agujero de la pared de la izquierda

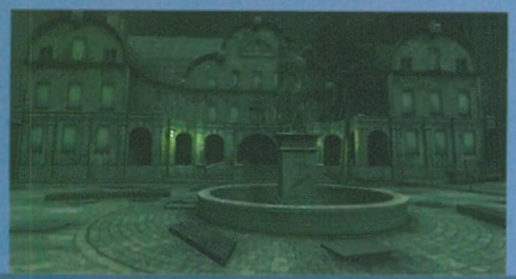

El metro será tu transporte durante el juego. Puedes llegar a todas partes en él.


En el metro hay muchos personajes con información útil.





Algunos mendigos como éste te proporcionarán información útil para continuar. ¡Habla con ellos!



El orfanato de Santa María es donde Jack y Jenny crecieron juntos. Tendrás que volver allí para salvarla de tu tío Paulie.

encontrarás el «traje jungla» y el **coleccionable** nº 97. Ve hacia la derecha y salta por encima del contenedor para llegar al otro lado de la valla. Baja las escaleras hacia el subterráneo y llegarás a la guarida donde está **Roach**. Te preguntarán la contraseña, dásela y pasa.

» Una vez dentro puedes comenzar a matar a todos los que hay allí o llegar hasta la sala del fondo, donde aguarda **Roach** hablando por el móvil y dispararle cuando termine. No olvides coger el **coleccionable** nº 9 bajo su mesa. Al salir puedes «picar» a **Harry** por el interfono que hay en una de las habitaciones. Una vez fuera sube por la escalera metálica eliminando enemigos hasta que llegues a una ventana. Entra por ella para aparecer en unos apartamentos en los que podrás coger el **coleccionable** nº 57 en la cocina y el nº 58 en un conducto de aire. Al final acabarás con **Harry** automáticamente y saltarás a la vía del tren. En ella encontrarás el **coleccionable** nº 59 junto a un aparato de aire acondicionado. Cómete el corazón de **Harry** para obtener al artillero e invócalo para que detenga el tren y puedas adentrarte en el túnel que te llevará de nuevo a la estación de la calle Canal.

Grinder's Lane

» Coge el tren a Fulton y una vez allí busca la salida a St. Mary's Orphanage. Te encontrarás a **Jenny** y a **Jimmy** «El Uva». Ve a la salida de Grinder's Lane. Cuando estés fuera verás a un vagabundo que te dirá que hay un panel para la verja al otro lado del muro. Introdúcete con la «oscuridad reptante», mata a los enemigos y abre la verja para poder avanzar. Sigue todo recto eliminando los sicarios que te encuentres y ve a la habitación de la derecha para coger la lata de gasolina.

» Ve por dentro matando enemigos y al final llegarás a una pared con dos puertas. La de la derecha corresponde a la sala en la que **Paulie** tiene el dinero y por supuesto está custodiada por sus hombres. Si no quieres lanzarte sobre ellos puedes ir por la de la izquierda y aprovecha un respiradero para usar tu «oscuridad reptante». Invoca a un diablillo para que abra la puerta y quema el dinero de **Paulie**, que está sobre la mesa. Tras esto regresa a la estación de la calle Fulton y vuelve donde estaban **Jimmy** y **Jenny**.

» En Grinder's Lane hay otros cinco coleccionables. El nº 11 está en el interior de la oficina con una pizarra. El nº 36 en el respiradero de la habitación del congelador. Para encontrar el nº 60 vuelve a la boca de metro y verás unas ventanas sobre ella por las que puedes entrar usando la «oscuridad reptante» y encontrar el objeto. El nº 61 está detrás de las puertas que unen Grinder's Lane con el Orfanato Santa María, pero no podrás cogerlo hasta la misión secundaria de **Jimmy,** El Uva, en el capítulo 3 (en la última página de esta guía tienes las misiones secundarias). El nº 62 está sobre el porche que verás antes de entrar en el congelador. Súbete a las cajas que hay apiladas y salta para cogerlo.

Orfanato de Santa María

» Al regresar al metro descubres que **Jenny** ha sido secuestrada. Sal hacia el orfanato. Nada más subir te encontrarás con varios enemigos a los que tendrás que matar. Ve hacia la derecha y verás el orfanato, un imponente edificio con una estatua en la entrada. Una vez dentro solamente tienes que avanzar mientras tu mente generará imágenes que te recodarán el pasado de

Consejo: Los soldados zombi son inmunes a tus armas, por lo que siempre se volverán a levantar. Para acabar con ellos tienes que devorarles el corazón.



COLECCIONABLES DE LA ESTACIÓN DE LA CALLE FULTON

» Nº 10: Cruza la vía que hay junto al baño de señoras. El objeto está en la pared.

» Nº 95: En la última letrina del baño de caballeros, junto al retrete.

» Nº 96: En la zona que une la estación con City Hall. No podrás entrar hasta que tengas la llave.



UTILIZA EL TELÉFONO

» Las cabinas telefónicas son una herramienta importante en la aventura de Jack. Utilízalas para contactar con los personajes y para conseguir los contenidos desbloqueables.



Los hechos que vivirá Jackie le van a llevar a tomar medidas desesperadas. Pero la muerte para él sólo va a ser un paso.



«El crucificado» te dará las «armas de la oscuridad», que te harán mucho más fácil el camino de vuelta a la aldea.



Los recuerdos de tu infancia te asediarán en el orfanato Santa María.



«La Oscuridad» no te va a dejar morir en paz. En lugar de eso te llevará a una terrible guerra.

Jackie. Al llegar al final encontrarás a **Jenny** en una habitación, retenida por **Paulie** y **Eddie Shrote**. Sólo tendrás que presenciar la escena para acabar el capítulo.

» Para encontrar el **coleccionable nº 12** ve hasta el final de la calle según sales del metro. Lo verás situado bajo una pequeña rampa, por lo que tendrás que utilizar la «oscuridad reptante». El **nº 98**, el **nº 99** y el **nº 100** están dentro del orfanato. El primero se halla en el segundo piso, frente a una puerta cerrada que da al balcón. Tendrás que usar la «oscuridad reptante» desde fuera del orfanato para llegar hasta él. Los otros dos están dentro del baño de la segunda planta y en el aula. Para llegar al baño tendrás que pasar por la zona en ruinas saltando por los pocos tablones que aún quedan.

CAPÍTULO 2

Trincheras

» Apareces sin entender cómo en medio de una guerra. Acaba con el soldado que te ataca y devora su corazón para obtener un nuevo poder: el **«brazo de la oscuridad»**, con el que podrás quitar de en medio los obstáculos que te bloquean el paso. Continúa avanzando. Al comerte otro corazón conseguirás a tu tercer oscuro: **el kamikaze**, con el que podrás abrir una nueva vía a tu izquierda. Entra por el hueco que has creado y acaba desde dentro con los dos soldados que te esperan a la salida.

» Sigue recto y sal de la trinchera. Una vez fuera camina hacia el frente escorándote a la izquierda hasta que veas un edificio en ruinas con una tapa de madera en el suelo. Dispara para quitarla y podrás coger el **coleccionable nº 13**. Vuelve al camino principal matando enemigos. Mira siempre a tu izquierda hasta que veas una estatua, con el **coleccionable nº 63** delante, y un pequeño puente de madera por el que deberás ir. No obstante, si prefieres seguir recto llegarás hasta una plataforma sobre las trincheras. Ahí está el **coleccionable nº 14**. Yendo por el puente encontrarás más enemigos y al final llegarás a un búnker. Mata al soldado que te dispara desde una ventanilla y entra por ella con la «oscuridad reptante» para abrirte la puerta principal.

» Una vez dentro vuelve a usar tus tentáculos para abrirte la puerta de la derecha y al entrar invoca al artillero. Éste hará explotar una caja que te abrirá la salida del búnker. Cuando estés fuera, si vas a tu izquierda verás el **coleccionable nº 38** en un saliente (¡bendita «oscuridad reptante»!). Sigue todo recto desde la salida hasta que encuentres otra trinchera con dos soldados. Abre la escotilla y entra.

Pueblo

» Nada más entrar verás a un tipo que toca la harmónica. Junto a la escalerilla está el **coleccionable nº 15**. Sigue recto y llegarás al pueblo. Según entras, a tu derecha hay una caseta con el **coleccionable nº 66**. Los soldados te dirán que un colega te está esperando. Está en la iglesia, la cual verás señalizada con un cartel. Cuando hables con él te mostrará el camino a las colinas. Sal y yendo recto ve por el segundo puente de la derecha. Llegarás a unas catacumbas con una campana bloqueando el camino. Quítala de en medio con el «brazo de la oscuridad».

» Hay más coleccionables en el pueblo. El **nº 16** está en la casa junto al puente que lleva a la estatua del caballo. Para encontrar el **nº 65** tírate al río y sal por la única escalerilla posible. El objeto está junto a ella. Por último, el **nº 66** está en la estantería que hay en una habitación cercana a las trincheras.

Colinas

» Sólo tienes que seguir la línea negra que hay en el suelo matando a tus ene-



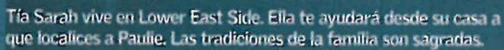
EL TRUCO MÁS CURIOSO

» Cuando estéis en el metro id hacia el teléfono que tengáis más a mano y marcad el siguiente número: 555 5664. De este modo desbloquearéis para el berserker la indumentaria de ¡¡¡jugador de golf!!! Imaginaos a vuestro diablillo cuando salga del agujero para pegar con el hierro a lo Sergio García.



VÍNCULOS CON EL PASADO

» En el infierno te encontrarás a este soldado que parece ser un antepasado tuyo. Te explicará cosas sobre la oscuridad y te ayudará a salir de allí.



Tía Sarah vive en Lower East Side. Ella te ayudará desde su casa a que localices a Paulie. Las tradiciones de la familia son sagradas.



El apartamento de Shrote estará vacío cuando llegues. Él, que es muy listo, habrá huido en un helicóptero.

migos con la ayuda de los diablillos. El mejor para esto es con diferencia el artillero. Continúa hasta que llegues donde está «el crucificado», que te dará las **«pistolas de la oscuridad»**. Con ellas en tu poder regresa por el mismo camino disparando a los soldados zombi, que gracias a tus nuevas armas, ya no volverán a levantarse cuando los abatas. Cuando vuelvas al pueblo regresa a la iglesia y baja por una escalera que hay en la derecha de la sala donde encontraste a tu colega. Verás que te ha dejado la indicación escrita en la pared y todo.

» En las colinas hay tres coleccionables. Si nada más entrar te vas hacia la izquierda encontrarás el **nº 87** sobre una plataforma a la que debes saltar. Para llegar hasta el **nº 79** desvíate a la derecha durante el camino de ida. El objeto está cerca de una casa en ruinas. Finalmente, si durante el camino de vuelta vas a la izquierda subiendo la colina verás una trinchera. Ve por ella hasta el final para encontrar el **nº 80**.

Alcantarillas

» Avanza agachado para caber por el túnel y desvíate a la izquierda para coger el **coleccionable nº 28**. Al salir acaba con los alemanes que haya. Pasa por una sala llena de agua y llegarás a otra con una puerta a cada lado. Ve a la izquierda para activar la válvula que encontrarás y luego ve a la otra puerta. Sube las escaleras. Encontrarás otra válvula con el mecanismo apagado. Cómete el corazón del enemigo cercano para obtener a tu último diablillo: el **asesino de luz**. Utilízalo para activar la máquina y así puedas girar la válvula. Con esto vaciarás la sala de abajo. Regresa a ella y gira una nueva válvula para abrir la puerta que te llevará al búnker.

» Para encontrar los coleccionables de esta zona ve por las escaleras cerca de la puerta llena de agua. Según subes escala la valla que verás en la esquina de la derecha con la «oscuridad reptante». Allí encontrarás el **nº 17**. Para coger el **nº 67** tienes que drenar primero el agua. Una vez hecho esto lo encontrarás en el primer desvío a la izquierda.

El Búnker

» Al entrar llegarás a una sala con varios enemigos y muchas escaleras. Sube por ellas. Al llegar arriba del todo, si miras en el suelo encontrarás el coleccionable **nº 18**. Sal por la puerta y llegarás a una zona donde hay un cañón enorme. Si miras a tu alrededor verás unas puertas enormes. Ve hacia ellas para obtener el **coleccionable nº 27**.

» Entra en el cañón y límpialo de enemigos. En la segunda habitación del primer piso está el **coleccionable nº 68** bajo una de las plataformas metálicas sobre las que has andado. Nuevamente tendrás que echar mano de la «oscuridad reptante». Sube las escaleras y sal al exterior. Saca de nuevo tu tentáculo para hacerlo trepar por la chapa del cañón. Si buscas por ahí encontrarás el **coleccionable nº 26**. Ahora que ya tienes todos los de este capítulo, sube las escaleras que quedan, sigue recto, entra por la escotilla a la sala de mandos del cañón y arranca el motor. Por fin puedes volver al mundo real.

Consejo: En zonas en las que no hay enemigos no rompas las bombillas para dejar un poco de luz que te ayude a ver el camino o encontrar coleccionables.

CAPÍTULO 3

Estación de la calle Canal

» Nada más salir te volverás a encontrar a **Jimmy** El Uva, que te dirá cuál es el siguiente paso. Ve a la cabina telefónica, consigue más contenidos extras con los coleccionables que tengas y ve a Lower East Side.

Lower East Side

» Según sales del metro ve en la dirección a la que apunta tu espalda y gira a la izquierda para llegar a casa de tía **Sarah**. Llama al timbre para que te abra. Tras hablar con ella vuelve al metro y coge el tren a Fulton. Si miras en su cuarto podrás encontrar el **coleccionable nº 20**. Una vez en dicha estación ve a la vía por la que no pasan trenes y si la cruzas verás la puerta a Gun Hill. Entra por ella.

Gun Hill

» Nada más salir tienes un pequeño tejado de chapa a tu izquierda encima de él está el **coleccionable nº 69**. Sigue recto hasta que encuentres a **Abe Hunter**, tu contacto, que te dará la llave para ir al apartamento de **Shrote**. Una vez dentro avanza siempre por donde haya enemigos. Si miras en una estantería del cuarto de estar encontrarás el **coleccionable nº 21**. Sigue tu camino hasta que **Shrote** empiece a dispararte desde un helicóptero y haga un agujero en la pared que te permita salir al balcón.

» Camina por fuera y pasa agachado donde hay una tubería. Por ahí cerca encontrarás el **coleccionable nº 71** tirado en el suelo. Ve con cuidado sobre los conductos de ventilación que hay pegados a la cornisa hasta que llegues donde hay unos sicarios disparándote desde una ventana. Mátalos y entra por ella. Avanza matando a todos los hombres de **Shrote** que te encuentres hasta que llegues a lo alto: a la azotea. Mientras despega el helicóptero puedes aprovechar para coger el **coleccionable nº 70** que está en una de las esqui-



Para llegar a City Hall necesitarás la llave que abre la verja de la estación de la calle Fulton. Está en el baño de caballeros.



En los baños turcos te aguardan multitud de peligros. Los S.W.A.T te tenderán varias emboscadas. Estate siempre a cubierto.



La «oscuridad reptante» te ayudará a liquidar enemigos a cubierto.



Butcher tiene ganas de acabar con Paulie. Él te dará el explosivo para la maleta.

nas. Espera a que comience el tiroteo y las explosiones para que **Jackie** huya por una escalerilla. Regresa a la estación de metro.

Estación de la calle Fulton (I)

» Llama a **Butcher** y te asignará la siguiente misión. Tendrás que ir a City Hall a través de la reja que hay en el andén pero que siempre está cerrada con llave. Para abrirla ve al baño de hombres y allí abre la puerta en la que pone «Out of Order» para coger la llave que está enganchada en la cisterna. Abre la puerta que va a City Hall y en la intersección entre la nueva y la vieja vía coge el **coleccionable** nº 96.

City Hall

» Ve todo recto y entra en el tren que hay destrozado para coger el **coleccionable** nº 22 y el traje. Al salir ve a la izquierda hasta llegar a una puerta. Baja la escalera hasta la alcantarilla para coger el **coleccionable** nº 72. vuelve a subir por las escaleras y habla con los mendigos. Sigue avanzando dando siempre cuenta de los enemigos que encuentres hasta que llegues a una sala encharcada con un cable chispeando. Utiliza la «oscuridad reptante» para pasar al otro lado y cortar el cable; así no te electrocutarás. Sigue recto y utiliza de nuevo tu poder para pasar por una rendija que hay sobre una puerta y abrirla desde dentro.

» Al llegar a esta sala, un tipo te tenderá una trampa. Dispara a los candados que hay a ambos lados para poder llegar a él y acabar con su vida. Al comerte su corazón recibirás el último poder: **«agujero negro»** y podrás coger el **coleccionable** nº 81, que está a la izquierda. Utiliza tu nueva habilidad para abrir la puerta que tienes delante subiéndote a las cajas. Sigue recto, mata a los dos locos que te salen al paso y a la izquierda salta por un hueco que encontrarás al piso inferior. Allí podrás usar la «oscuridad reptante» para coger el **coleccionable** nº 73, que está sobre unas cañerías. Avanza hasta llegar a una escalerilla que da a los baños turcos.

Baños Turcos

» Ve hacia el fondo a la derecha para dejar a un lado la escalera que da una pared que dice «Monouchi was here«. Elimina los obstáculos con el «agujero negro« y verás un punto de invocación. Si vas por el pasillo de la izquierda encontrarás el **coleccionable** nº 74 junto a una reja. Vuelve hacia atrás para invocar al kamikaze que destruirá una pared que hay a tu derecha. Sube las escaleras hasta llegar a una puerta. Tras cruzarla serás víctima de una emboscada. Dispara rápido a las luces para aguantar mejor los disparos y acaba con todos tus enemigos. Cuando termines puedes hacerte con el **coleccionable** nº 75 sobre un andamio junto a la pequeña rampa que va desde donde está la hoguera. Lo puedes coger en el aire al saltar.

» Sigue por la puerta eliminando los policías que aparezcan. Al final del camino encontrarás una habitación y dos caminos posibles. Si vas por la puerta de enfrente encontrarás el maletín en una salita. En ésta encontrarás también el **coleccionable** nº 24 usando la «oscuridad reptante» sobre la verja del fondo. Al salir, si te desvías a la izquierda puedes coger también el nº 82 al final de un pasillo. Yendo por el camino de la derecha encontrarás el **coleccionable** nº 25 en una sauna con las paredes de madera.

City Hall

» Ya has concluido tu misión aquí, así que vuelve sobre tus pasos hasta City Hall liquidando a todos los S.W.A.T. que te saldrán al paso. Durante el camino entra en los baños para coger el **coleccionable** nº 23. El «agujero negro» te será muy útil para eliminar a los que lle-



TAREAS DE JIMMY

» Cuando te encuentres a Jimmy El Uva tendrá varios favores que pedirte. No es obligatorio que los hagas, pero al realizarlos obtendrás recompensas más o menos suculentas.



CULTURA URBANA

» En la estación de la calle Fulton hay unos chavales bailando «breakdance». Si les donas dinero verás lo que son capaces de hacer. Mientras tanto «La Oscuridad» se enfadará contigo.


La malicia de Shrote no parece conocer límites. Cuando te capture en la iglesia utilizará sus peores artes para torturarte.


Este terrible monstruo te atacará cuando termines la fase del tanque. Dispara a su boca varias veces para acabar con él.

van escudo. Al final del camino te tenderán una nueva emboscada, esta vez con enormes focos lumínicos que tendrás que destruir. En uno de los andamios está el **coleccionable** nº 30. Tras esto llegarás de nuevo al andén donde estaba el tren en ruinas. Cuatro enemigos te dispararán protegidos con sus escudos. Utiliza la «oscuridad reptante» para acabar con ellos. Vuelve a la estación.

Estación de la Calle Fulton (II)

» Ve a hablar con **Butcher**, que está en el baño de hombres. Háblale para que te ayude a introducir el explosivo en la maleta. Entonces **Shrote** te dará un toque al busca. Ve al teléfono más cercano para contactar con él. Te está esperando en la Iglesia de la Trinidad. Coge el tren a Canal y sal por la salida del cementerio.

» A continuación vamos a hacer un alto en el camino para indicarte cómo conseguir los coleccionables nº 93, nº 37 y nº 85. La razón de esto es que si no los coges ahora **no vas a poder conseguirlos después**. Los tres se encuentren en el «Muelle 19». Para llegar allí debes ir a Lower East End y girar a la izquierda según sales del metro. continúa andando hasta que encuentres una entrada grande que llega allí. Según entras dirígete hacia el fondo hasta que veas tres contenedores pequeños. Usa el Brazo del Demonio para mover los contenedores y recoger el primero de los coleccionables.

» Dirígete después hacia la orilla y tuerce a la derecha hasta llegar a un garaje. Utiliza la «oscuridad reptante» para entrar por debajo de la puerta y recoger el nº 37.

» Después camina en dirección opuesta al garaje hasta que veas a un pescador. Mátalo para conseguir el último de los coleccionables.

Iglesia de la Trinidad

» Ve hasta el altar y deposita allí el maletín. En ese momento los hombres de **Shrote** comenzarán a atacarte. Tienes la ventaja de que este primer combate es a oscuras y de que hay varios puntos de invocación. El artillero te resultará muy útil. Tras esto encenderán las luces. Dispara a los focos y sigue matando a todos tus enemigos. Al final **Shrote** te pillará por sorpresa y aparecerás atado a una silla.

» No hay nada que puedas hacer aquí salvo observar la escena en la que **Jackie** va a ser torturado. Cuando te salgan las opciones de diálogo ve usándolas todas para que los compañeros de **Shrote** se pongan delante de la luz y así recuperes tus poderes. Al final podrás usar tu «brazo de la oscuridad», tras lo cual volverás a aparecer en ese lugar que parece el infierno.

CAPÍTULO 4

Castillo (I)

» Sal del tanque por la escotilla y baja de él por las escaleras. No obstante, una vez en tierra firme puedes pasar agachado por un hueco bajo el tanque y coger el **coleccionable** nº 76. Ve hacia la izquierda desde la escalera por la que bajaste hasta que empieces a ver enemigos junto a los cuales hay un camino que desciende bordeando una pared. Avanza por él eliminando soldados hasta que llegues a un búnker. Entra por la puerta y baja por las escalerillas. Tras esto desvíate hacia la derecha para coger el **coleccionable** nº 78 al final de un pasillo de alcantarilla. Continúa por el túnel que está frente a la escalerilla para volver a la aldea.

Consejo: Apaga rápidamente las luces de la iglesia. Como hay varios puntos de invocación, puedes llamar al asesino de luz y que te ayude en la tarea.



LOS NIVELES DE LA OSCURIDAD

» Según devores los corazones de tus enemigos aumentarás tu nivel de «La oscuridad». Cuando te hayas comido 23 alcanzarás el nivel 2. Para el nivel 3 necesitarás 55, y para el 4 y el 5 serán necesarios 110 y 180 corazones respectivamente. Cuanto más nivel, más duraderos serán tus poderes.



ESCAPA DE SHROTE

» Tras la tortura a la que te somete el policía corrupto tendrás varias opciones de diálogo. Selecciónalas todas para que sus hombres te tapen la luz y puedas escapar.


Para vencer a la oscuridad acaba con sus diablillos y acércate a tu otro yo tras las secuencia de vídeo que verás.


En Grinder's Lane encontrarás la radio con la que puedes llamar al barco que le trae los cargamentos de drogas a tu tío Paulie.

» Los demás coleccionables están más escondidos. El nº 77 está en direccón al castillo, antes de llegar a la pasarela de madera que lleva a él, junto a una de las luces. Cruzando dicha pasarela encontrarás también el nº 32 al lado de otra de las luces.

Pueblo

» Nada más llegar te encontrarás el **coleccionable** nº 64 en el suelo. Cógelo y empuja un poco la reja que verás para quitarla. Ve a las trincheras para encontrarte con tu familiar que te invitará a subir al tanque.

Camino al castillo

» El tanque avanza solo, únicamente tienes que preocuparte de disparar. Acaba con los aviones y soldados que te salgan al paso. Llegarás finalmente al castillo después de derribar la puerta principal.

» Una vez dentro serás atacado por un horrible monstruo, pero tranquilo, tendrás la torreta del tanque como arma. Dispara a su boca cuando la tenga abierta varias veces para derribarlo. Tras esto puedes ir a una habitación que hay en la parte izquierda para coger el **coleccionable** nº 83. Sigue cruzando puertas hasta que llegues a la que lleva al castillo.

Castillo (II)

» Llegarás a una sala donde hay otro tanque. Elimina a los enemigos y sube por las escaleras a la plataforma que hay arriba. Encontrarás una palanca que deberás usar para activar el cañón y cerca de ahí el **coleccionable** nº 31 tirado en el suelo. Tras usar la palanca súbete a dicho tanque, el cual comenzará a moverse sobre los raíles mientras disparas a los aviones.

» De este modo volverás a aparecer donde comenzaste el capítulo, o sea, en el primer tanque que apuntaba hacia el castillo. Ve hasta arriba y abre la escotilla para entrar en la sala de mandos. Pon la maquinaria en marcha para reventar la puerta principal. Sal y ve hacia el castillo por la pasarela de madera. Entra por la puerta que acabas de destruir y coge el **coleccionable** nº 33, que está a la izquierda, sobre una montaña de deshechos. Date la vuelta y continúa por el otro camino, hacia el salón del castillo.

Salón del castillo

» Te encontrarás cuatro máquinas de extracción. Actívalas una por una, y al final, «la oscuridad» se manifestará para dar forma a otro **Jackie** como tú pero con la cara más fea. Acabar con él es más sencillo de lo que parece. Invocará a sus diablillos para que te ataquen, así que dispáralos a ellos, pero nunca a tu rival directamente. Simplemente sigue haciendo esto hasta que la cámara enfoque un primer plano de él rugiendo. En ese momento acércate a tu oponente y pulsa X para absorverlo. De este modo pondrás fin al capítulo.

CAPÍTULO 5

Estación de la calle Fulton

» Aparecerás en el orfanato de Santa María. Ve a la estación de la calle Fulton para encontrarte con **Vinny Mortarelo**, que te dirá cuál es tu siguiente paso. Ve en tren hasta Lower East Side.

Lower East Side (I)

» Ve a casa de tía **Sarah**: verás que **Butcher** está con ella. Habla con ellos para que te asignen la siguiente misión. Tendrás que acudir a Grinder's Lane para llamar al barco.

Grinder's Lane

» En esta ocasón no podrás abrir la verja, así que deberás entrar por la caseta que hay a la izquierda de donde unos matones están esperándote para hacerte tragar plomo. Invoca al artillero para que te ayude a quitarlos de en medio. Cuando estés dentro tendrás que salir al porche para entrar a la sala en la que encontraste la gasolina la primera vez. Allí tienes la radio para que puedas activarla.

» Al salir ten cuidado porque llegarán más sicarios en un coche. Lo mejor es que mientras vienen, invoques a un oscuro en el punto de invocación que hay allí y esperes dentro de la sala a que lleguen para ir terminando con ellos uno por uno. Recuerda tenerla completamente a oscuras. Cuando termines ve a un teléfono para hablar con **Butcher**, que te dirá lo que tienes que hacer. Ve a Lower East Side para llegar al Muelle 19.

Muelle 19

» La entrada al muelle está al final de la calle Waterfront. Una vez dentro avanza todo recto y elimina a los enemigos que encuentres. Si vas a hacia la derecha, al principio verás un parque del que sale un estrecho callejón. Al final de éste se encuentra el **coleccionable** nº 92. Cuando llegues al final de tu camino encontrarás el barco atracado a tu izquierda. Mata a los enemigos que te disparan desde la cubierta. Nada más poner el pie en el barco tienes dos opciones: entrar por la puerta que tienes delante para subir por dentro, o subir por fuera. Nosotros te recomendamos la segunda opción, ya que es más sencilla. No obstante, si quieres encontrar el **coleccionable** nº 86 tienes que entrar, limpiar la sala de matones y bajar al piso inferior. El objeto está sobre un contenedor del fondo, por lo que tendrás que utilizar la «oscuridad reptante». Si optas por la segunda


Tendrás que activar el cañón para poder abrir las puertas del castillo.


Tendrás que derribar los aviones que intentarán parar tu avance en el tanque.


La mansión de Paulie está llena de sus matones. Mantén siempre las luces apagadas, cúbrete y utiliza tus poderes con cuidado.


La agonía de tu tío es el final del juego. Puedes verle suplicar todo el tiempo que quieras. Acaba con él para poner fin a la historia.

opción tienes que rodear los camarotes hasta encontrar una escalera externa por la que puedes subir. Si en vez de ir hacia ella sigues hacia tu izquierda, por la cubierta del barco baja unos escalones y encuentra el **coleccionable** nº 94 debajo de estos. Cógelo y sal de ahí.

» Según asciendes por el barco sigue el único camino posible hasta que llegues a la sala de mandos, a la que llegarás tras bajar un pequeño tramo de escaleras. Allí estará el capitán disparándote escondido tras una caja. Cúbrete detrás de la puerta y espera tu oportunidad para atacar en lugar de ir a lo loco a por él. Mátalo para cumplir tu misión.

» Ya puedes volver a casa de tía **Sarah** teniendo cuidado con las emboscadas que te van a tender durante tu camino de regreso.

Lower East Side (II)

» Vuelve a casa de tu tía liquidando a todos los matones de **Paulie** que te van a salir al paso. Una vez que llegues allí verás que la casa está rodeada. Entra y ponte a disparar desde las ventanas de cada una de las habitaciones para acabar con todos los enemigos que están disparando. Ahora no podrás usar tus poderes, así que asegúrate de haber conseguido munición. Si no, en la habitación del fondo podrás recoger armas junto a la cama.

» Recuerda que sin los poderes tienes menos resistencia a los disparos, por lo que no olvides cubrirte tras las paredes siempre que resultes **herido**. Habrá momentos en los que parecerá que ya has terminado. Sigue mirando por todas las ventanas y acerca la mirilla para buscar a los que estén escondidos. Cuando por fin termines con todos ellos habla con **Butcher** y **Sarah** para regresar al »Muelle 19» y poder subir en la barca que te llevará finalmente hasta tu tío **Paulie.**

Mansión de Paulie Franchetti

» Cuando llegues elimina a tus enemigos con armas normales: hay demasiada luz para utilizar tus poderes. Subirás por una escalera que rodea la **montaña**. Hay varios puntos de invocación que podrás aprovechar.

» Sube hasta la mansión de **Paulie** y cuando llegues a sus puertas habrá montones de matones custodiándola. Ten paciencia; utiliza a tus oscuros y cúbrete bien para no acabar hecho un colador. Dispara a todas las luces que veas y utiliza tu «oscuridad reptante» para allanar un poco el camino.

» El «agujero negro» también te resultará útil, pero asegúrate de estar bien **protegido** mientras lo estás usando. Una vez que entres en la mansión, una serie de vídeos comenzarán a sucederse en los que «la oscuridad» acabará automáticamente con los distintos **enemigos**, por lo que no tendrás que disparar demasiado.

» Sube por las escaleras del recibidor y métete por una de las puertas del segundo piso, concretamente la que está en la esquina superior izquierda, para encontrar la que da a una sala con una escalera de caracol para subir al faro. **No dispares** a todas las bombillas que veas, porque la mansión por esa zona es bastante oscura y si no, te costará bastante ver la puerta.

» Según asciendas oirás la voz de tu tío que te estará retando. Arriba del todo te encontrarás al fin con **Paulie**, que estará esperándote en una habitación completamente iluminada protegido tras una cobertura. Pero desde fuera podrás dispararle con tus «armas oscuras». Cuando le des unas cuantas veces caerá al suelo rendido y suplicando por su vida. Si esperas un poco podrás oír más de su diálogo. Cuando quieras remátalo como prefieras y disfruta del final del juego. **¡Buen trabajo!**

Consejo: Cuando llegues hasta la habitación donde está Paulie, escóndete y dispara cuando él deje de hacerlo ya que si no no podrás ni siquiera acercarte.




CONSIGUE MÁS COLECCIONABLES.

» Cuando concluyas con éxito las misiones secundarias algunos de estos agradecidos personajes te regalarán objetos coleccionables que no puedes conseguir de otra manera. Si haces lo que te decimos en la siguiente página podrás obtener el nº 39, el nº 44, el nº 41, el nº 42, el nº 39, el nº 40, el nº 47, el nº 46, el nº 61, el nº 48, el nº 43, el nº 49, el nº 50, el nº 51 y el nº 52. Así podrás completar The Darkness al 100 % y tener todos los contenidos desbloqueables, que seas fan o no de este personaje, te resultarán muy interesantes.

EL SOL ES PELIGROSO

» Ten cuidado al llegar al islote donde vive Paulie porque cuando desembarcas es aún de día. Por lo tanto no saques las «pistolas de la oscuridad» porque se te quedarán inservibles.



Vinny te mandará ciertos trabajillos que tienen que ver con el asesinato de sicarios que hacen trabajillos para Paulie y Shrote.



Este personaje está junto a la casa de tía Sarah vigilándola. Acaba con él y ten cuidado, porque tras esto vendrán sus compañeros.



En los buzones puedes echar las cartas para obtener más contenidos extra.

Dar ayuda a quien nos la pida nos proporcionará diferentes recompensas.

Misiones secundarias.

1 - George Hadel (capítulo 1)

» Está en la salida a Chinatown. Te dirá que le debe dinero a un tal Compton Scarr que está en el andén. Habla con él.

2 - Pete Chen (capítulo 1)

» Al salir de casa de Jenny verás dos matones interrogando a Chen. Háblale y delátate.

3 - Ingrid Pulanski (capítulo 1)

» Está en la estación de Fulton. Te dirá que encuentres su brazalete. Está bajo la plataforma del andén del tren. Dáselo y te regalará el coleccionable nº 41.

4 - Warburon (capítulo 1)

» Está en la estación de Fulton. Se le caerán las monedas al suelo y tú tendrás que recogerlas para obtener tu recompensa.

5 - Mortarello (capítulo 3)

» Te dirá que mates a ciertas personas. La primera está vigilando a Sarah junto a su casa. Cuando le mates vuelve a hablar con Vinny hasta acabar con todos.

6 - Mitch Deval (capítulo 3)

» Está junto a la entrada de City Hall. Tras matar a su hermano y terminar la misión del maletín vuelve a hablar con él.

7 - Hadel Redux (capíulo 3)

» Mata a Scarr y sus amigos en Lower East Side para devolver la harmónica a Hadel.

8 - Dana Cutrone (capítulo 3)

» En la estación de Canal. Ve a Chinatown y busca el apartamento de Joey Skelton entre las calles Mulberry y Lester. También podrás coger el coleccionable nº 4.

9 - Terence Willis (capítulo 3)

» En la estación de Canal, al final del andén. Te pedirá que acabes con una banda que hay en Whitefish Pool.

10 - Lucas Hellinger (capítulo 3)

» Te ofrecerá participar en un juego que solamente podrás ganar si hiciste la misión de Terence Willis. Está justo detrás de éste.

11 - Jimmy El Uva (capítulo 3)

» Para cumplir esta misión tienes que ir a Grinder's Lane, localizar el apartamento 261 y liquidar a quienes están dentro.

12 - Hazelgrove (capítulo 5)

» Le verás yendo a las trincheras, en el capítulo 4. Te dará un brazalete para que se lo des a su mujer, que está en Fulton, en el 5.

13 - Terrone (capítulo 5)

» Está junto a la salida a Grinder's Lane. Te dará una carta para que se la entregues a Mickey Famiano en la estación de Canal.

14 -Enzo Scardina (capítulo 5)

» Junto a la salida al cementerio. Coge el maletín y llévaselo a un hombre junto a la máquina de información de la estación de Fulton.

15 - Alfred Blackmoore (capítulo 5)

» En la salida a Chinatown. Te pedirá que desahucies a Dana Cutrone, la del capítulo 3. Ve a su apartamento y cumple tu misión.

16 - Rottemberg (capítulo 5)

» En el cementerio. Usa la «oscuridad reptante» para entrar en los baños de la iglesia y coger la insulina. Dásela a él.





dragon ball z: shin budokai 2



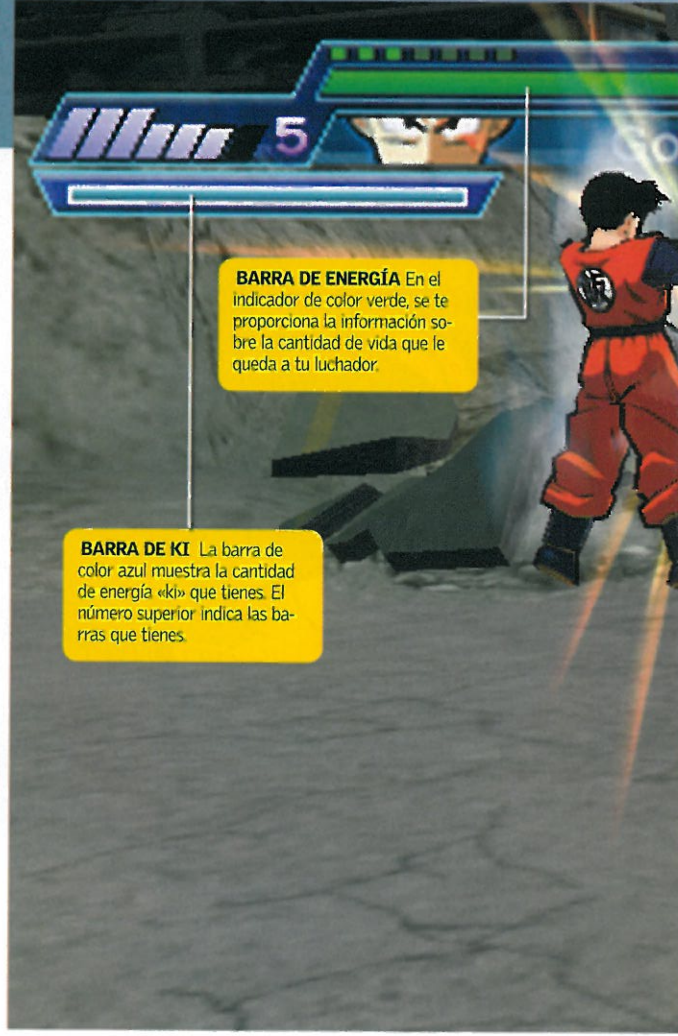
El malvado brujo Babidí ha llegado al futuro alternativo del que vino Trunks con ansias de conquista. El panorama parece idílico para él, puesto que de los guerreros que le vencieron en la línea presente sólo queda Trunks, que tiene que volver al pasado en busca de ayuda. Prepárate para echarle una mano, ya que no será tarea fácil. Deberás conocer todas las técnicas posibles, encontrar el mayor número de aliados que puedas y sacar el máximo partido de todos ellos. Nosotros te decimos cómo.

guía dragon ball z: shin budokai 2

PSP

LO BÁSICO

A pesar de que es un juego con un control muy simplificado, hay multitud de técnicas que podemos realizar. Nosotros te ayudaremos a profundizar en ellas.



DESBLOQUEA LAS SENDAS En el modo historia hay varios caminos posibles. Para verlos todos deberás terminar escenarios sin cumplir todas las misiones o dejando que ciertas ciudades sean destruidas. Algunos caminos simplemente llevan a un final alternativo.



APRENDE A USAR LAS CARTAS Durante las misiones llevarás equipos de hasta tres luchadores. Por supuesto, debes potenciar al que controlas tú, pero no olvides a los controlados por la máquina. Una buena combinación de cartas hará que resistan más en combate y te faciliten la tarea acabando con rivales o entreteniéndolos mientras tú logras los objetivos necesarios para terminar cada capítulo.



TUS PODERES

Cada personaje tiene cuatro ataques mágicos diferentes a su disposición. Estos constituyen la parte más importante del juego, porque las barras de vida suelen ser grandes y estos golpes son los que más las consumen. Puedes aumentar su potencia si mantienes presionado el botón ◎ antes de descargar la ráfaga sobre el rival. Ten en cuenta que los más potentes gastan más «ki» y son más fáciles de esquivar.

CONSEJO: Recarga siempre tu «ki» cada vez que tengas oportunidad, pero nunca al lado del enemigo. Un buen momento suele ser tras tirarlo al suelo, cuando esté jadeando por el cansancio o cuando lo hayas lanzado lejos con un ataque de agarre.

En «Dragon Ball Z Shin Budokai 2» puedes controlar a más de 20 personajes diferentes, cada uno con sus propias técnicas.

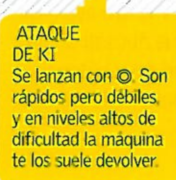
Este es tu enemigo; que podrá ser controlado por la máquina o por un amigo en el modo «batalla en red».











ATAQUE DE KI
Se lanzan con ◎. Son rápidos pero débiles, y en niveles altos de dificultad la máquina te los suele devolver.

ATAQUE ESPECIAL 1
Se realizan con ▶+◎. Son potentes y gastan entre una y tres barras de «ki».

ATAQUE ESPECIAL 2
Para ejecutarlos debes presionar ◀+◎. Es una variante del ataque especial 1.

ATAQUE DEFINITIVO
Se lanzan con ▲+◎ y gastan 5 barras de «ki». Algunos quitan impresionantes cantidades de vida.

CONSEJOS PARA EL COMBATE



ATAQUE DE AGARRE
Pégate a tu oponente y aprieta a la vez los botones ◎ y ⊗. De este modo cogerás a tu rival y lo lanzarás lejos tras una buena serie de golpes.



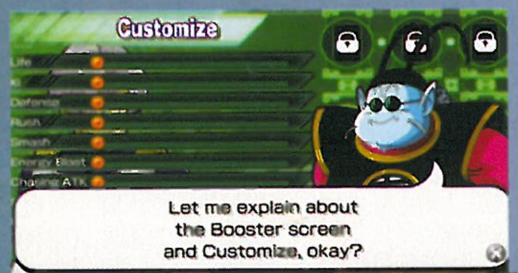
ESQUIVA LOS GOLPES
Si pulsas el botón ⊗ a la vez que te mueves hacia arriba o hacia bajo tu personaje dará un pequeño salto lateral. Esto es muy útil ya no solo para esquivar ataques mágicos, sino también para coger al enemigo por la espalda.



BURST ATTACK Y BURST DEFENSE
El primero se realiza pulsando R e inmediatamente después △. Con este ataque romperás la defensa del rival y le dajarás inmóvil. Para la «burst defense» presiona ⊗ y desués R; así bloquearás los ataques de tu enemigo usando tu «ki».



En el modo Historia deberás acabar con los enemigos y proteger las ciudades. Potencia bien a tu equipo con las cartas de mejora.



Kaito se encargará de enseñarte cómo mejorar a tus combatientes. Este es uno de los aspectos más importantes del juego.

CÓMO POTENCIAR TUS PERSONAJES

» En primer lugar debes tener en cuenta que al comienzo del juego una buena parte de las casillas de mejora están bloqueadas con candados. **Puedes abrirlas** en la tienda de personalización al precio de 5.000 zenies cada una; lo que recomendamos hacer lo más rápidamente posible para superar los capítulos más difíciles del juego.

» En la pantalla de personalización podemos potenciar a nuestros personajes de forma automática o manual. Para la automática debemos pulsar el botón R. De este modo la máquina hará una configuración de cartas orientada a la defensa, el ataque o la magia según sigamos apretando R.

» El modo manual nos permite crear combinaciones **personalizadas** y más poderosas, eso sí, siempre que conozcamos bien nuestras cartas (consultad los TIPOS DE CARTAS).

TIPOS DE CARTAS

Salud:
» Incrementan nuestra barra de salud máxima.

Ki:
» Nos proporcionan más Ki y hacen que se recargue más rápido.

Ataques cuerpo a cuerpo:
» Aumentan la potencia de nuestros puñetazos y patadas.

Bolas de energía:
» Aumentan la potencia de las ráfagas Ki que se lanzan con ○.

Ataques mágicos:
» Mejoran tus ataques especiales, como el Kame Hame Ha.

Ataques finales:
» Aumentan la fuerza de tus ataques definitivos.

Persecución:
» Tus ataques de persecución causan más daño al rival.

Defensa:
» Perderás menos vida al bloquear los ataques con el botón ⊗.

CARTAS DE MEJORA

» Las cartas de mejora son las que tienen un signo + junto a un número. Éstas sirven para aumentar la efectividad de las cartas contiguas. Para ello debéis fijaros en las flechas que hay en el marco de dichas **cartas** y que señalan varias direcciones. Gracias a ellas podéis saber a cual de las cartas de alrededor afecta la de mejora. Pero cuidado; debéis fijaros en que las flechas que hay en la carta coincidan con las que hay en el tablero y que unen unas casillas con otras. Si dos casillas no están conectadas mediante flecha las cartas no se podrán ver **afectadas** unas por otras.

» A la hora de combinar las cartas, debéis pensar si quien las va a usar es el personaje que vais a controlar o si se trata de tu compañero en el modo Historia. En el primer caso es muy recomendable aumentar su fuerza de combate para terminar los combates lo más rápidamente posible y no perder demasiada vida. Una **combinación de cartas** cuerpo a cuerpo y cartas de persecución puede ser una buena opción para que vuestro luchador consuma ágilmente la barra del rival.

» En cambio, para vuestros compañeros es más recomendable, por ejemplo, una combinación de cartas de defensa y salud para que así pueda estar más tiempo en pie desgastando a vuestros enemigos para que vuestro luchador acabe de **manera rápida** con ellos.

» También conviene hacer combinaciones que se adapten a vuestro estilo de lucha. Si sois de los que abusan de los ataques finales, en ese caso potenciad mucho vuestro «ki» para poder realizarlos más fácilmente.



Los ataques definitivos son muy útiles en el modo historia, ya que tienes que acabar con el rival en el menor tiempo posible.



Cuanto más tiempo presiones ◎ más fuertes serán tus ataques mágicos. Asegúrate de tener el enemigo lejos.

CONSEJOS PARA EL COMBATE



La barra de Ki:

» Esta barra no solo sirve para indicarte la energía que te queda para realizar tus **ataques**. Como puedes ver está dividida en siete bloques de menor y mayor tamaño. Pues bien; las grandes se recargan automáticamente durante la batalla a diferencia de las pequeñas, que siempre tendrás que **rellenarlas** con el botón L.

» Normalmente los personajes solo tienen tres bloques de «ki» grandes. Esto los diferencia de otros seres más poderosos. Los **supersaiyajin** de nivel 1 tienen cuatro bloques, los de nivel 2 cinco bloques. Por otra parte, Goku en nivel 3 y 4 tiene cinco y seis bloques respectivamente y, por último, están las fusiones, que son los únicos que poseen los siete.



Ataques de persecución:

» Se trata de poderosos combos capaces de causarle muchísimo daño al rival y son visualmente espectaculares. En primer lugar debes golpear al rival de tal manera que consigas lanzarlo por los aires. Esto lo puedes hacer, por ejemplo, manteniendo pulsado △+◎. Una vez que el rival **salga despedido** tienes que pulsar R repetidamente. De este modo tu personaje aparecerá detrás del enemigo para lanzarle en otra dirección. Si continuamos pulsando R encadenaremos una sucesión de golpes en distintas direcciones que terminarán con un ataque mágico.

» Si estás jugando en nivel fácil te será **muy sencillo** realizar la serie completa, pero cuando la dificultad aumente, la máquina conseguirá esquivarlo fácilmente. Igualmente, tú también puedes escaparte cuando seas víctima de ellos. Sólo debes pulsar ⊗ más la dirección en la que está el rival. Aunque, claro; también consume «ki».



Saca más partido a los ataques definitivos:

» Este ataque es el arma más poderosa de cada personaje. En casi todos ellos se realiza de la misma forma (△ + ◎). Para ejecutarlo hay que tener cinco bloques de «ki», así que cada vez que realices uno **te quedarás sin energía**. Pensar bien cuándo debes usarlos es fundamental. Nunca los lances por ver qué pasa salvo que estés jugando en modo Fácil. Lo mejor es realizarlos tras esquivar un ataque del enemigo para pillarle por la espalda, tras una secuencias de golpes o cuando esté cansado. En ese caso recuerda mantener ◎ pulsado, porque cuanto más tiempo lo hagas más fuerte será tu onda.



El Aura Burst:

» Al apretar el botón R, un aura aparecerá alrededor de nuestro luchador. De este modo conseguiremos que nuestro siguiente golpe sea más poderoso a cambio de un **consumo de «ki»**.

» El estado de Aura Burst se logra cuando apretamos a la vez L y R. Al hacer esto aparecerá una barra en la parte inferior de la pantalla que indica el tiempo que podemos mantenerlo. Mientras tenemos activado el modo **Aura Burst** nuestro «ki» desciende rápido hasta su total agotamiento. Pero obviamente obtenemos ventajas como una potencia mucho mayor y la posibilidad de realizar el Burst Attack y el Burst Defense.



En el segundo capítulo conseguirás la máquina del tiempo, creada por Bulma, para ir al pasado y reclutar a Goku y sus compañeros.



Cuando acabes el juego tendrás a todos los personajes disponibles para el modo Historia. Así podrás crear «equipazos» como éste.

PSP

PERSONAJES OCULTOS


Bardock: Derrótalo con Goku en el capítulo 5.


Cooler: (Forma final): Completa la segunda misión del capítulo 4.



Dabura: Véncelo en el segundo nivel del capítulo 2.



Gohan del futuro: Completa el capítulo 5


Picolo (Fusión con Kami): Derrótalo en el camino alternativo del capítulo 3.



Super Buu con Gohan absorbido: Completa el tercer nivel del capítulo 7.


Super Buu con Gotenks absorbido: Completa el segundo nivel del capítulo 7.


Son Goku Super Saiyajin 4: Completa el último capítulo y deja que los enemigos destruyan de una a tres ciudades.



Majin Vegeta: Completa el último capítulo sin dejar que los enemigos destruyan una sola ciudad.



Truco: Comenzar la batalla convertido en Super Saiyajin. En la pantalla de elegir personajes mantén presionado el botón L y sin soltarlo elige a tu personaje Super Saiyajin con ⊗. Oirás un sonido diferente al habitual y ya tienes a tu héroe transformado y listo para el combate.



Se vende conjunta e inseparablemente
con PLAYSTATION Revista Oficial - España, nº 80
Prohibida su venta por separado.



PlayStation®
Revista Oficial - España

